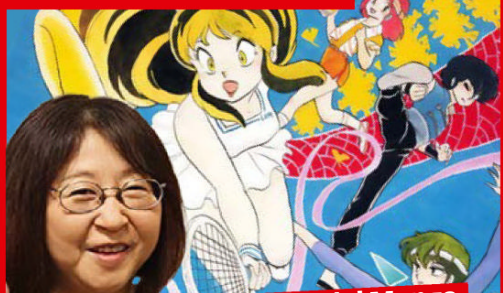
JM
JAPAN
MAGAZINE
BIMESTRALE - N°7 - 7,90 €
4 JAPAN POSTER DA COLLEZIONE ... in regalo!
らんま1/2
RANMA
PASSATO E PRESENTE
OLTRE LE CONVENZIONI
SENSEI
RUMIKO TAKAHASHI
Vita e opere della Regina dei Manga, creatrice di personaggi indimenticabili!
FOCUS ON
VIDEO GIRL AI
Fuori da uno schermo, un amore di ragazza all'improvviso...
IERI E OGGI
BERSERK
Le tante anime di un capolavoro, che prosegue nel ricordo di Kentaro Miura!
P.I. 10-12-2024 - DICEMBRE/GENNAIO
CONTO DEPOSITO
Sprea COMICS

SOMMARIO

«Japan Magazine» è una rivista a basso impatto ambientale.

Stampata su carta
HOLMEN
con fibra vergine proveniente da foreste sostenibili
holmen.com/paper

Chi mi conosce sa quanto abbia voluto fermamente far tornare «Japan Magazine» in edicola, anche contro il parere di collaboratori e amici che ci seguono da vicino, che in un primo momento si erano detti perplessi.
Il perché delle polemiche innescatesi da subito col ritorno (anzi con l'annuncio!) di «JM» lo sapete benissimo; non ne abbiamo fatto mistero nemmeno qui, tra le pagine di questa risorta versione: al tempo, negli anni '90, la rivista era considerata "pirata" - e di fatto lo era, perché pubblicava abusivamente degli anime comics prelevati furtivamente dal Giappone - oltre che semplicistica rispetto alle analoghe offerte di altri editori dell'epoca.
La formula che abbiamo pensato per la nostra «JM» è stata quella di assomigliare il più possibile alla prima versione del magazine, sia per il logo sulla copertina (rigorosamente verticale), sia per le rubriche e le scelte grafiche. Anche il taglio editoriale scelto è volutamente molto simile a quello del tempo: leggero e con una predilezione per le belle immagini.
Devo dire, da editore, che è stata un'esperienza (e un esperimento) interessante.
È ora però di andare avanti ed evolvere, andando incontro alle esigenze del mercato e a quello che ci richiedono i lettori (siamo reduci da Lucca Comics, dove è stato un enorme piacere conoscere tantissimi di voi, e poter interagire di persona ascoltando i vostri feedback!).
Oggi, nell'epoca digitale, dove il valore delle informazioni è bassissimo perché consumato in tempo reale dal web, i lettori che ancora comprano la carta vogliono di più: oggetti belli, da collezione, esaustivi e ricchi.
Quindi abbiamo pensato, per il "«JM» 2.0", di andare incontro a questa tendenza di mercato, senza snaturare l'identità della rivista.
Dal prossimo numero troverete quindi un «Japan Magazine» completamente trasformato, dal taglio più "monografico", incentrato totalmente su storie e personaggi (con una predilezione, ovviamente, per i miti degli anni '90).
Anche la veste editoriale si trasformerà, la carta diventerà preziosa, senza rinunciare ai tanto amati "Japan Poster" da collezione.
La cadenza di pubblicazione diventerà più rada, trimestrale, per permettere a tutti di stare al passo con le uscite in edicola, libreria e fumetteria.
Sperando di continuare ad avervi con noi... un abbraccio e alla prossima!

Alessandro Agnoli ▪ Direttore editoriale

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Cosa pensi di Japan Magazine?
Compila il sondaggio anonimo e facci sapere la tua!
Scansiona il QR code o segui il link: *urly.it/3-bbm*

Resta aggiornato!
Conosci in tempo reale tutte le novità in uscita.
Inquadra il QR-Code per ricevere la nostra newsletter

Dragon mail

a cura del **Drago**

È stato molto bello volare di nuovo al di sopra dei bastioni di Lucca, e vedere tutti voi passare giorni sereni. È vero, eravate tanti. È vero, a volte bisognava camminare lenti. È vero tutto: le piccole seccature, le noie passeggere. Ma un'altra cosa è vera: è stato bellissimo. E non crediate che solo perché sono un Drago grande e grosso non vi abbia visto nei padiglioni o al Japan Town. Siete stati tanti, curiosi, attenti, di famiglia. Perché è questo il bello. La famiglia «Japan Magazine» c'è, e siete tutti voi. E queste sono le vostre voci.

DISEGNI FATTI COL CUORE

Buonasera Drago, sono contenta che ti sia piaciuto il mio disegno con Kyashan e mamma Midori. Ti allego altri miei lavori, compreso uno completato poco fa. Te li mando non perché devi necessariamente pubblicarli ma perché mi piace pensare che tu li possa apprezzare. Spero ti piacciano, e per non perdermi nemmeno un tuo numero mi sono abbonata.
Fabiana Fioramonti

Fabiana, non solo li apprezzo ma ti prego.... Continua sempre a disegnare col cuore come fai. Se poi ti andrà di mandarli a un vecchio Drago severo ma giusto, li guarderò sempre con piacere.

Disegni di Fabiana Fioramonti

UN INCONTRO COL MAESTRO HOJO

Buongiorno, Mi chiamo Donato Leoni, ho 32 anni, sono un regista, fotografo, attore e tenore lirico laureato in Cinema, Produzioni Televisive e Nuovi Media all'Università Roma Tre. Sono sempre stato un accanito lettore della vostra rivista, sin da quando ero un bambino. Non sapevo della nuova versione, che ho scoperto da poco per puro caso, grazie ad un amico, e così ho deciso di scrivervi per narrarvi quanto segue...
Nel 2016, quando ero studente di cinema, ho realizzato assieme ad altri colleghi studenti e appassionati di anime, un remake in live action del cartone animato *City Hunter*. Realizzato da fan e destinato ai fan, con zero budget e senza alcun scopo di lucro ma solo per passione. Abbiamo poi deciso tardivamente di pubblicarlo su YouTube ed è stato un successo, molte views e molti complimenti da ogni parte del mondo. Ma ora arriva il bello! Nel 2017 il Maestro Tsukasa Hojo, creatore di *Occhi di Gatto* e *City Hunter* appunto, ci ha ricevuto mentre era invitato al Romics e ha accettato di vedere la nostra opera amatoriale in tributo al suo *City Hunter* e ne è rimasto entusiasta, si è voluto scattare una foto con il nostro film in mano e ci ha invitato nei suoi uffici in Giappone, purtroppo poi non siamo potuti andare a causa della pandemia Covid. Vi allego la foto del maestro Tsukasa Hojo!
Donato Leoni

Avere il plauso del maestro Hojo non è cosa da poco. Potete andarne fieri.

Il Maestro Tsukasa Hojo con una copia del *City Hunter* live action, da fan per fan, realizzato a budget zero da Donato Leoni!

CRESCENDO DIVENTIAMO PIÙ SAGGI

Caro Drago, bentornato tra noi. Anni fa ho avuto il privilegio di veder pubblicata una mia lettera e alcuni disegni su questo giornale. Molte cose sono cambiate negli anni. Vi trovai in edicola nel 1992, ricordo in copertina i 5 SAMURAI, mi ero appena diplomata e l'edicola diventò un luogo di pellegrinaggio per me: oltre a JM fecero capolino i primi Manga, iniziando così una pacifica e piacevolissima invasione. Ora a 51 anni ti ritrovo/vi ritrovo, con in più un bagaglio di esperienze segnanti... Da piccola sognavo di essere come un'eroina degli anime, e 8 anni fa ho perso entrambi i genitori per malattia... Non è mai facile vivere vicino a persone care che soffrono e tutto ciò mi ha svegliato. Ho rimosso la mia timidezza e ho iniziato a volermi un po' più bene, cosa che non facevo abbastanza, e ho capito che il tempo passa maledettamente troppo in fretta, per permettermi di stare ferma... "Le sofferenze fortificano" è una verità, non solo la strofa di una canzone, e tutto ciò che ho vissuto in questi anni mi ha fatto maturare. Il tuo angolo della posta mi è mancato, perché hai sempre affrontato tematiche importanti dando risposte chiare, dirette e senza ipocrisie... pure mio padre leggeva le risposte che davi a chi cercava consigli e vedeva nelle tue parole molta saggezza e ti assicuro che mio padre non dava, di solito, importanza alle rubriche della posta delle riviste e dei quotidiani. Il tuo è quindi un Valore Aggiunto, un Dono della Natura che hai messo al nostro servizio.
Buon Lavoro Drago, Grazie di Esserci.
Claudia Botta.

Grazie Claudia per aver aperto il tuo cuore, ed averci donato questo ricordo.

LA GIOIA DI ESSERE PUBBLICATI

Buongiorno Drago!!
Volevo ringraziarti per aver pubblicato la mia prima lettera. Sai? Io lavoro in una tabaccheria-edicola e non puoi sapere che emozione nell'arrivare a lavoro, prendere in mano la mia copia del JM, aprirlo e vedere la mia lettera pubblicata. Sono stata strafelice!!! Anche se in realtà ero già stata avvisata da una mia amica, vederlo carta in mano è tutta un'altra cosa... E per ringraziarti, stavolta ho deciso di inviarti un mio disegno, in attesa e nella speranza che venga prima o poi reintrodotta la rubrica a loro dedicata. Grazie ancora Drago
La tua fedele fa...
Jennifer Vitturini

Siamo Draghi gentili, e se possiamo farvi contenti non ci tiriamo mai indietro.

E per oggi è tutto. Tuffatevi nel nuovo numero e ricordatevi: scrivete al Drago tutto quello che avete nel cuore. E soprattutto non siate timidi.... Foto e disegni sono sempre i bene accetti!

Da Jennifer Vitturini!

IL DRAGO VI SALUTA (ANCORA)!

Ebbene sì, ci abbiamo provato e per un po' ci siamo anche riusciti, e ci siamo anche molto divertiti, soprattutto nel leggere gli acidi commenti di chi non credeva fosse possibile, così come ci divertirà leggere adesso i tanti "io l'avevo detto" di chi blatera senza MAI fare niente. Senza MAI rischiare niente. Questo «Japan Magazine» si ferma qui. Ma non muore. Noi non moriamo. Cercateci ancora in edicola: **JM** riapparirà. Noi lo sappiamo.

RANMA ½

L'ESILARANTE BARAONDA DELL'ESPERIENZA UMANA

«Sembra una storia stramba, eppure questo è Ranma!». La surreale opera di Rumiko Takahashi unisce comicità, combattimenti, avventura e un pizzico di romanticismo, giocando con le convenzioni dei generi narrativi (e sessuali!) che mette in scena.

di **Leone Locatelli (heroica.it)**

Nel 1987, Rumiko Takahashi ha appena portato a termine due opere già iconiche: lo sfacciato *Urusei Yatsura* (*Lamù*, 1978-1987) e il delicato *Maison Ikkoku* (*Cara dolce Kyoko*, 1980-1987). Quasi trentenne, l'autrice mescola l'umorismo del primo con il romanticismo del secondo, poi aggiunge tanti altri ingredienti per dar vita al suo manga di maggior successo: *Ranma ½* sarà serializzato su «Weekly Shonen Sunday» fino al 1996.

La scoperta dell'acqua calda

Indecisa se scegliere come protagonista un ragazzo o una ragazza, la Takahashi optò per… entrambi!

Galeotta fu la tenda che nelle terme giapponesi separa la sezione maschile da quella femminile, segnalando la presenza di acqua calda. Uomini e donne, acqua calda e acqua fredda: ecco l'illuminazione!

Ripensando alla sua storia breve *Inu de warui ka!!* (1985), in cui il protagonista si trasformava in un cane ogni volta che gli sanguinava il naso (spesso a causa di un pugno ricevuto), la mangaka prese in considerazione la possibilità che anche Ranma potesse trasformarsi da ragazzo a ragazza in questo modo, ma l'espediente era macchinoso e poco attraente a livello visivo. A un certo punto, ebbe una visione: le venne in mente il *noren*, ossia la tendina che nei bagni pubblici e nelle terme giapponesi separa la sezione degli uomini da quella delle donne, segnalando la presenza di acqua calda. Uomini e donne, acqua calda e acqua fredda... Ecco l'illuminazione! Ranma si sarebbe trasformato grazie all'acqua: fredda per diventare donna, calda per tornare uomo!

Dalla Cina con furore

Poi venne il momento di decidere da cosa fosse causata questa trasformazione e all'autrice venne in mente la Cina, un luogo misterioso in cui si potevano trovare delle sorgenti maledette: chiunque fosse caduto in una di queste si sarebbe trasformato, a seconda dei casi, in donna, panda, gatto etc. Quest'ambientazione la spinse a dare spazio alle arti marziali, in linea con i trend dell'epoca: nella seconda metà degli anni '80, manga e anime come *Dragon Ball* e *Ken il guerriero* spadroneggiavano. Il contesto cinese ispirò anche l'abbigliamento e la capigliatura di Ranma: la sua treccina, così come i vestiti tradizionali cinesi che indossa, sono unisex, e permettono al pubblico di riconoscere il protagonista sia nelle vesti maschili che in quelle femminili.

COVER GIRL
In alto: alcuni numeri di «Weekly Shonen Sunday». Nel fumetto, Ranma-donna ha i capelli neri, ma in copertina viene raffigurata con capelli di colori diversi; è una consuetudine delle riviste di manga. Qui a destra: la nudità femminile in *Ranma* strizza l'occhio agli ormoni adolescenziali, ma non scade mai nella volgarità, anche grazie al fatto che l'autrice è una donna. Il corpo nudo viene raffigurato con delicatezza e naturalezza, sfidando i tabù.

Generi narrativi (e sessuali)

Infine, ci voleva un nome che andasse bene sia per un uomo che per una donna. Poiché Ranma deve gestire in modo efficace tante cose diverse allo stesso tempo (dalle improvvise trasformazioni agli attacchi di pretendenti e rivali in amore), all'autrice è venuto in mente il modo di dire "*kaitou ranma wo tatsu*" ("affrontare un sacco di compiti con diligenza"). Un concetto che rappresenta perfettamente sia la duplice natura di Ranma, sospesa fra il genere maschile e quello femminile, sia la molteplicità dei generi narrativi a cui l'opera strizza l'occhio, dall'*action* al *romance*, pur restando una commedia prima di qualunque altra cosa.

La risata prima di tutto

Al centro di *Ranma ½* c'è la comicità. Da qui, partono tutte le diramazioni dell'opera: le scene piccanti da commedia degli equivoci e le folli tecniche di combattimento, che sembrano quasi una parodia delle opere sulle arti marziali così in voga in quel periodo. La Takahashi non è, tuttavia, la prima a unire combattimenti e risate: "Adoravo il film *Drunken Master* di Jackie Chan e volevo creare qualcosa di simile, una sorta di kung fu comico", ha rivelato la mangaka. Inizialmente, l'autrice cerca un minimo di realismo negli scontri, ma poi preferisce giocare con le convenzioni del genere, portandole all'eccesso con attacchi dai nomi improbabili e stili di combattimento sempre più assurdi. ▶

Relazioni caotiche

La trama è riassumibile in poche parole: Ranma si trasforma in una ragazza quando si bagna con l'acqua fredda, e da questo derivano tutti i guai e le strampalate situazioni che lo vedono protagonista insieme a una nutrita folla di personaggi. Il rapporto principale è quello con la "promessa sposa" Akane, da cui si diramano le interazioni con pretendenti e rivali in amore: Kuno è innamorato di Akane e quindi odia Ranma-uomo, ma è anche innamorato di Ranma-donna (senza sapere che sono la stessa persona); Kodachi è innamorata di Ranma-uomo e odia Akane e Ranma-donna; Ryoga è innamorato di Akane e odia Ranma (uomo o donna che sia); Shampoo è innamorata di Ranma-uomo e odia Akane e Ranma-donna e via dicendo. Il progressivo aumento dei personaggi rende ancora più assurdi gli intrecci amorosi fra gli stessi: Mousse, ad esempio, è innamorato di Shampoo e quindi odia Ranma-uomo, anche se quest'ultimo non ricambia l'amore della ragazza.

"Ranma" in giapponese significa anche "confusione" o "filo aggrovigliato", ed è quindi un titolo perfetto per rappresentare diversi aspetti dell'opera, fra cui il caotico intreccio fra queste relazioni e tutto ciò che ne deriva: ad essere complicata non è solo l'adolescenza, ossia l'età vissuta dai personaggi, ma l'intera esperienza umana. Se poi ci aggiungiamo il fatto che molti di questi personaggi cadono a loro volta nelle sorgenti maledette, trasformandosi in maiale (Ryoga), gatto (Shampoo) o anatra (Mousse), le cose si complicano ulteriormente...

MILLE FOLLI COMBATTIMENTI
In *Ranma*, qualunque attività può ispirare la nascita di un improbabile e folle stile di combattimento: la ginnastica artistica, il pattinaggio sul ghiaccio, la calligrafia, la cerimonia del tè, il cibo d'asporto...

ZOO
A sinistra: il padre di Ranma, trasformato in panda, insieme a Ryoga, nelle vesti di maialino (P-Chan), e Shampoo in versione gattino.

Umorismo e umanità

Da un punto di vista occidentale, potremmo dire che *Ranma ½* è quanto di più vicino possa esserci a una sit-com. Gli episodi sono in larga parte autoconclusivi, non esiste una vera e propria trama. La storia ha una premessa molto forte, il cambiamento di sesso del protagonista, a cui segue una serie di situazioni che si ripetono senza portare a una vera e propria evoluzione. Il divertimento sta nel vedere i personaggi calati in situazioni sempre più assurde, per vederli reagire e interagire fra loro. I personaggi stessi sono in larga parte folli, assurdi, caricaturali. Come le "macchiette" del teatro di posa o le "maschere" della commedia dell'arte, sono dei "tipi fissi", nel senso che sono sempre uguali a sé stessi – al massimo diventano più matti col passare del tempo!

I personaggi di *Ranma* incarnano soprattutto i vizi e i difetti dell'uomo (e della donna), ma proprio per questo è facile affezionarsi a loro. Nell'eccesso dell'imperfezione troviamo la più profonda umanità, la realtà e la varietà dell'esperienza umana. Ad esempio, Ryoga è uno dei preferiti dell'autrice: «Pensavo a quanto siano ammirevoli le persone che, nonostante i loro errori, riescono ad andare avanti nella vita, e da lì ho deciso di dargli un pessimo senso dell'orientamento». La Takahashi aggiunge che è proprio questa sua caratteristica – che lo porta a vagare in giro per il mondo, accampandosi per giorni nei luoghi più desolati e selvaggi – ad averlo temprato, rendendolo più forte.

SAYONARA
Ranma e Akane corrono a scuola nell'ultimissima scena del manga: congedano così il loro pubblico dopo 9 anni di storie.

Godiamoci il viaggio!

Nel corso della storia, un'evoluzione nei personaggi comunque c'è, anche se minima. La tensione amorosa fra Ranma e Akane si risolve solo alla fine: la loro relazione ci tiene incollati anche se immaginiamo già dall'inizio che i due alla fine si metteranno insieme, a discapito dei loro infiniti bisticci. Tuttavia, perfino l'epilogo del manga rimanda a una quotidianità eterna, con i due ragazzi che vanno a scuola come se fosse un giorno normale, uguale a mille altri. Con il suo finale aperto, comune ad altre opere della Takahashi, *Ranma* sembra dirci che non è importante la destinazione, ma il viaggio, l'esperienza della lettura (e della vita). Non importa ciò che trovi alla fine di una corsa, ma ciò che provi mentre corri. E allora «non fermarti, corri insieme a noi!». ►

IL CAST
Un'illustrazione di Rumiko Takahashi che dà l'idea di quanto il "cast" dei personaggi di *Ranma* sia numeroso e variopinto.

CONFUSIONE GRAFICA

Il character design dell'anime di *Ranma* è spesso erroneamente attribuito ad Akemi Takada, che si era occupata di quest'aspetto sia per *Lamù* che per *Maison Ikkoku*, ma in realtà è opera di Atsuko Nakajima. La confusione deriva forse dal fatto che anche la stessa Nakajima aveva lavorato ai due adattamenti delle precedenti opere della Takahashi, assorbendo le convenzioni grafiche della Takada. Tuttavia, il suo stile si evolve nel corso della trasmissione di *Ranma*: nella prima serie del 1989, la Nakajima ha un tratto semplice, sobrio e morbido, che evoca lo stile della Takahashi, ma con l'avanzare delle stagioni, e poi con i successivi film e OAV, prodotti fino al 1996, il suo tratto diventa più spigoloso e le proporzioni più sballate, con gli occhi sempre più grandi, rispecchiando (e, per certi versi, anticipando) le tendenze grafiche dell'epoca. Un altro motivo dietro alla confusione può risiedere nel fatto che la Nakajima ha realizzato diverse immagini promozionali in cui Ryoko e Lamù sono disegnate con lo stesso stile usato per *Ranma*.

La confusione dei generi (sessuali)

Intervistata dalla rivista statunitense «Animerica» nel 1993, Rumiko Takahashi ha dichiarato che con *Ranma* non intendeva lanciare messaggi sociali sulla condizione femminile o sulla "guerra dei sessi", ma ha ammesso di essere stata influenzata dallo "spirito dei tempi"...

In Giappone, sul finire degli anni '80, gli echi femministi provenienti dall'Occidente cominciavano a sentirsi più forti che mai. Pur restando profondamente conservatore, il Paese del Sol Levante non poteva più evitare di fare i conti con l'emancipazione femminile: le donne stavano entrando in massa nel mondo del lavoro, cominciando a ricoprire anche ruoli storicamente considerati maschili. Si comincia così a temere uno scambio di ruoli: se le donne prendono il posto degli uomini, c'è il rischio che gli uomini si "trasformino" in donne.

È meglio ridere!

E così, attraverso la trasformazione del protagonista, *Ranma* mette in scena, quasi esorcizzandola, la paura della "femminilizzazione" del maschio giapponese. Come nelle sit-com americane, la comicità si rivela il mezzo ideale per parlare di un argomento tabù. Sotto quest'aspetto, *Ranma* mette in discussione la tradizione e, al tempo stesso, la riafferma: alla confusione sessuale si accompagna sempre la certezza su quale sia la "normalità", anche nei suoi aspetti più retrogradi.

E così ci viene presentata una società in cui le ragazze vengono date in sposa dal padre al nuovo marito come se la storia fosse ambientata nell'epoca feudale, ma allo stesso tempo ci vengono mostrati diversi modi di essere donna, e non tutti aderiscono alla tradizione. Pensiamo alle tre sorelle della famiglia Tendo: Kasumi, la maggiore, è la perfetta donna di casa (dolce, docile, premurosa), ma le sue sorelle minori non potrebbero essere più lontane da quest'ideale. Nabiki è pigra, opportunista, legata al denaro, mentre Akane è un "maschiaccio" che odia gli uomini e ogni giorno è costretta a combattere contro uno stuolo di pretendenti, battendoli uno ad uno.

Chi disprezza compra

Tuttavia, Akane è consapevole che per piacere agli uomini dovrà prima o poi cedere, almeno in parte, alla femminilità tradizionale. Kuno l'ama, ma per dimostrare di essere abbastan-

ESSERE DONNA
A sinistra: Ranma mostra il risultato della propria trasformazione nell'intro degli episodi dell'anime; sotto, da sinistra a destra: Kasumi, Nabiki e Akane, tre sorelle molto diverse fra loro per aspetto e modo di fare. Kasumi è la donna ideale secondo la società tradizionale giapponese, ma non è certo perfetta: è ingenua e un po' svampita.

za "uomo" da poterle chiedere di uscire si impone di doverla prima sconfiggere in combattimento, mentre Ranma non fa altro che ripetere che Akane non è "affatto carina", perché manca di femminilità. Lui, d'altro canto, che in versione donna ritiene di essere più attraente e perfino più femminile di Akane, cerca di compensare alla maledizione che l'ha colpito con un'iper-virilità di facciata. Capiamo che quest'approccio deriva dall'influenza di suo padre (Genma), che considera vergognosa la trasformazione del figlio, anche se questa "femminilizzazione" deriva da una causa esterna, indipendente dalla volontà del ragazzo.

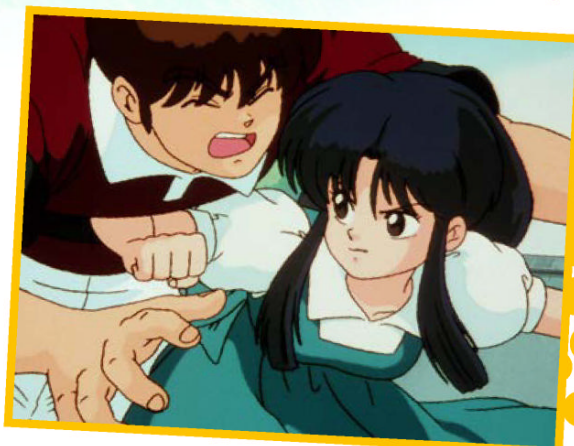
«Certo, è bella la normalità... Ranma, Ranma, questo lo sa già!», suggerisce la sigla italiana.
E infatti, Ranma cerca in tutti i modi di annullare la maledizione, ma nel corso della storia passa anche molto tempo nei panni di una ragazza, e non solo per mancanza di acqua calda. Vive dunque in parte l'esperienza femminile, di cui scopre gli inaspettati vantaggi anche nelle piccole cose di ogni giorno, come divorare con gusto un *parfait*, ossia un gelato dall'aspetto particolarmente vezzoso che non aveva mai osato assaggiare perché riteneva che fosse "da femmine", o ricevere favori e regali dagli uomini. In questo modo, Ranma ha la libertà di fare cose che per un uomo non sarebbero considerate accettabili, ma ovviamente deve affrontare anche gli svantaggi dell'essere una ragazza, come il fatto di essere oggetto di attenzioni indesiderate da parte degli uomini, anche se – a onor del vero – le stesse attenzioni le riceve (dalle donne) anche come uomo.

DUPLICE NATURA
Ranma-donna è una figura femminile atipica perché ha la mente di un uomo: si ingozza e si mostra nuda senza particolare pudore. Alla fine della storia, la maledizione che ha colpito Ranma-uomo non viene annullata, perché l'autrice non voleva che i lettori fossero costretti a veder "morire" Ranma-donna. Il manga suggerisce quindi che Ranma possa imparare a convivere con la sua duplice natura.

Viva le differenze

Alla fine, Ranma arriva ad accettare anche il suo lato femminile, mentre Akane accetta di non essere donna nello stesso modo in cui lo è sua sorella Kasumi: il suo involontario taglio di capelli, nell'episodio 9, rappresenta il momento in cui la ragazza capisce di non poter incarnare quel tipo di femminilità. Si addolcirà nel tempo, ma restando sempre sé stessa. Ranma ama dunque Akane per ciò che è (un mezzo "maschiaccio"), così come Akane ama Ranma per ciò che è (una mezza "femminuccia"). Nel momento in cui riusciranno a dichiarare l'amore che provano l'uno per l'altra, i due avranno imparato anche ad accettare ogni lato di sé. ▶

BOTTE DA ORBI!
All'inizio della storia, Akane è costretta a combattere ogni giorno contro tutti i suoi pretendenti: solo chi riuscirà a batterla potrà uscire con lei, ma la ragazza è un vero osso duro...

BACI - BOTTE & RISATE!

SCENE AL TOP

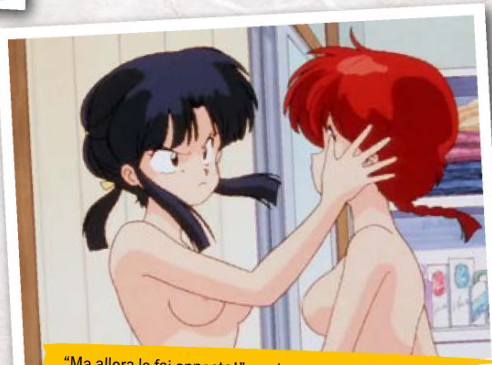
#1: INCONTRO/SCONTRO

EPISODIO 1 - *Che strani tipi sono arrivati dalla Cina...*
Akane scopre la duplice natura di Ranma in modo a dir poco rocambolesco.

Si conoscono come ragazze, ma quando Akane raggiunge Ranma in bagno, al suo posto trova... un uomo! Un maniaco!

Akane urla e corre a procurarsi un tavolo per colpirlo... Poi le viene spiegata la situazione.

Da quel momento in poi, Akane comincia a non sopportare la presenza del ragazzo.

Più tardi, Akane si imbatte di nuovo in Ranma uscendo dal bagno, anche se stavolta sono due ragazze.

"Ma allora lo fai apposta!", esclama scocciatissima, per poi tirargli un bel ceffone in pieno volto.

#5: DOLCEZZA INEDITA

EPISODIO 5 - *Ami tutto di me?*
Ranma si fa visitare dal Dr. Tofu dopo che Akane l'ha colpito con violenza...

Il dottore conosce bene la ragazza: sa che ha una scorza dura, ma sa anche che in fondo ha un carattere dolce.

Lo dice a Ranma, poi gli dà un piccolo colpetto sulla spalla... che si rivelerà provvidenziale!

Nel viaggio verso casa, Ranma non riesce a camminare a causa del colpetto di Tofu (vecchio volpone!).

Akane si offre di portarlo a cavalluccio. Lui rifiuta: per un uomo sarebbe imbarazzante farsi trasportare in quel modo da una donna, ma lei lo trasforma in ragazza...

...È in questo modo, a cavalluccio sulle sue spalle, che Ranma scopre il lato più dolce della bella (e tosta) Akane.

In questa doppia pagina, abbiamo selezionato alcuni fotogrammi dalle scene che ci hanno fatto affezionare a Ranma e Akane, dal loro primo bollente incontro alla nascita di un amore sempre più "litigarello". Ovviamente non sono tutte le scene al top, questa è "solo" la nostra scelta... ma speriamo che vi piaccia!

#9: BRUTTO TAGLIO

EPISODIO 9 - *Un brutto taglio di capelli*
Mentre Ranma e Akane litigano, Ryoga sferra un attacco che colpisce la lunga chioma di Akane, tagliandole i capelli.

La ragazza è sotto shock!

Per Akane, i capelli lunghi erano un modo per assomigliare a sua sorella Kasumi, attirando così l'attenzione del Dr. Tofu!

Ma poi il dottore le dice che i capelli corti si addicono di più alla sua personalità.

Akane si commuove, lasciandosi alle spalle il suo amore non corrisposto.

Una curiosità: la stessa Takahashi ha dichiarato di avere "capito meglio" il suo personaggio, grazie a questo nuovo taglio di capelli!

#19: RESET

EPISODIO 19 - *La rivincita di Shampoo*
Shampoo, innamorata di Ranma, cerca di mettere fuori gioco Akane. Prima le dà il "bacio della morte"...

Poi opta per una tecnica speciale: attraverso l'applicazione di uno shampoo alle erbe, le fa un vero e proprio lavaggio del cervello.

Akane si risveglia senza più sapere chi è Ranma.

#20 THAT'S AMORE

EPISODIO 20 - *Ranma, ti amo!*
Ranma non accetta che Akane si sia dimenticata di lui, e fa di tutto per risolvere la situazione. Alla fine, quasi per caso, si accorge che, scagliandole contro i suoi soliti insulti...

...Akane sembra pian piano ricordarsi di lui.

Così insiste, fino a che lei, riacquistando finalmente la memoria, lo colpisce con violenza: tutto è bene quel che finisce bene!

Ranma ½ in Italia: «una vita di avventure»...

«Da quel giorno iniziò per noi una vita di avventure», canta Massimiliano Alto (doppiatore di Ranma) nella prima sigla italiana dell'anime, ed è proprio così: quest'opera nel nostro Paese è andata incontro a una storia particolare, a tratti rocambolesca. Scopriamola insieme!

In formato cartaceo, uno dei primi capitoli di *Ranma* arriva in Italia già nel 1990 su «Mangazine», che all'epoca era ancora una fanzine. Fino al capitolo 29 lo ritroviamo ancora sulle pagine di «Mangazine», che nel frattempo è diventata una rivista vera e propria, pubblicata da Granata Press. Poi, dal capitolo 30 al 49, *Ranma* esce per Granata in volumetti singoli, ma viene interrotto per il fallimento della casa editrice nel 1995.

Il manga... americano

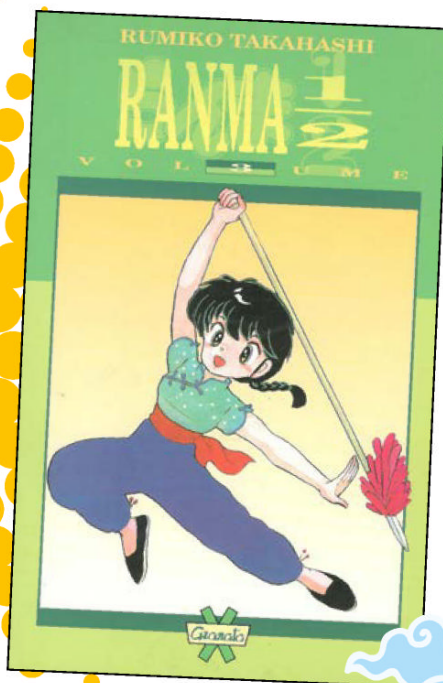
Questa edizione era ripresa dalla versione nord-americana di Viz Comics, già adattata per il pubblico occidentale: Granata sosteneva che *Ranma ½* fosse «assolutamente intraducibile dal giapponese». A riprendere in mano l'opera, portandola a termine, è Star Comics, che la pubblica in 53 volumetti fra il 1996 e il 1998 e poi in 38 volumetti (come in originale) fra il 2001 e il 2004: in entrambe le edizioni le tavole del manga sono però ribaltate per adattarsi al senso di lettura occidentale. A questo si rimedierà solo con l'ultima edizione, tradotta e riadattata da zero, pubblicata fra il 2017 e il 2019 sempre da Star Comics.

AMARCORD

Sotto e a sinistra: due copertine di *Ranma* edizione Granata Press. In basso a sinistra nella prossima pagina il 45 giri della prima sigla italiana. Il disco riprende la musica della prima sigla giapponese, ma con un nuovo testo, che racconta i punti salienti della trama. Interpreti sono Massimiliano Alto e Monica Ward, doppiatori di Ranma-uomo e Ranma-donna.

L'anime in Italia

Ranma ½ viene trasmesso in tv a partire dal 1995. In un'epoca in cui Mediaset martoriava gli anime a suon di censure, *Ranma* riesce inizialmente ad andare in onda senza troppi sconvolgimenti perché la sua trasmissione è riservata alle reti locali, storicamente meno attente o interessate a effettuare queste operazioni. L'ambientazione giapponese resta integra, così come i nomi dei personaggi. Vengono tagliate diverse scene di nudo femminile, ma la premessa del cambio di sesso resta intatta: in fondo, sarebbe stato quasi impossibile nasconderlo...

Inizialmente, l'anime è adattato fedelmente da Granata Press (fino all'ep. 26) e poi da Dynamic Italia (fino all'ep. 125), ma viene proposto in una doppia versione: integrale per l'home video (sotto il marchio Hobby & Work e poi Dynamic Italia) ed edulcorata per il passaggio televisivo. I contrasti fra Dynamic e Doro TV, che si occupava delle censure, portarono a un'inevitabile scissione: dall'episodio 51 al 125 esistono due doppiaggi – quello di Dynamic per l'home video, con il cast già rodato, e quello di CRC per la tv, con un nuovo cast di doppiatori a cui si aggiunge Monica Ward, fino ad allora voce di Ranma-donna per Dynamic (verrà sostituita da Laura Latini).

ADDIO, CAPEZZOLO
A destra: un fotogramma dell'anime del 1989 (sopra) a confronto con il remake del 2024 (sotto): il capezzolo di Ranma è sparito! A onor del vero, anche nel manga non si vedeva, in questa scena...

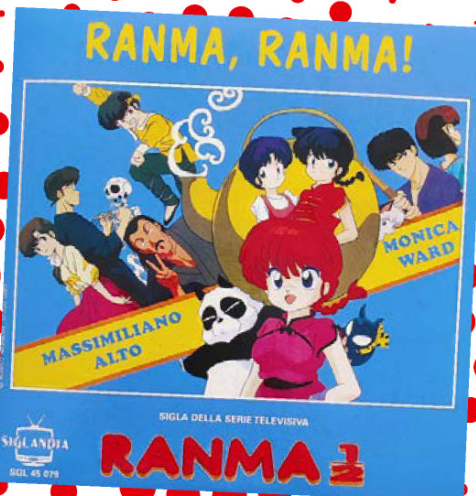
Scelte discutibili

L'edizione CRC è nota per essere meno fedele e più approssimativa a livello di adattamento, con scelte discutibili come gli okonomiyaki che vengono chiamati "crêpes". Nel frattempo, a partire dal 1997, l'anime viene trasmesso anche su TMC, nel contenitore Zap Zap, con più censure e una nuova sigla italiana che presenta le convenzioni tipiche delle sigle di Cristina D'Avena, dal coro di bambini al montaggio di scene al posto dell'opening originale: l'intento è quello di ricalcare il successo degli anime adattati da Mediaset, ma quelli sono gli anni del polverone legato al cambio di sesso delle Sailor Starlights in *Sailor Moon*, per cui Ranma conserva la nomea di cartone "proibito" (violento e sessualmente esplicito), come quelli relegati alle reti locali.

IERI E OGGI
Sotto e in basso a destra: la prima copertina della prima edizione italiana (integrale) del manga a confronto con la prima copertina dell'edizione più recente, entrambe edite da Star Comics.

Edizioni parallele

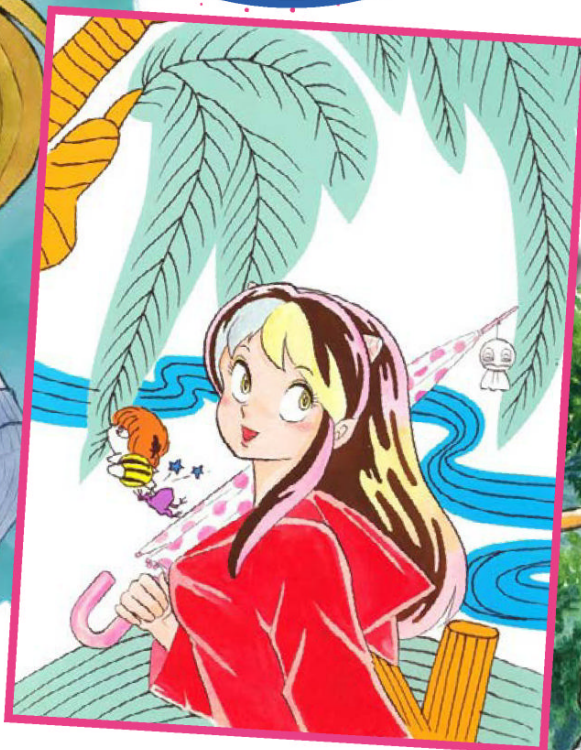
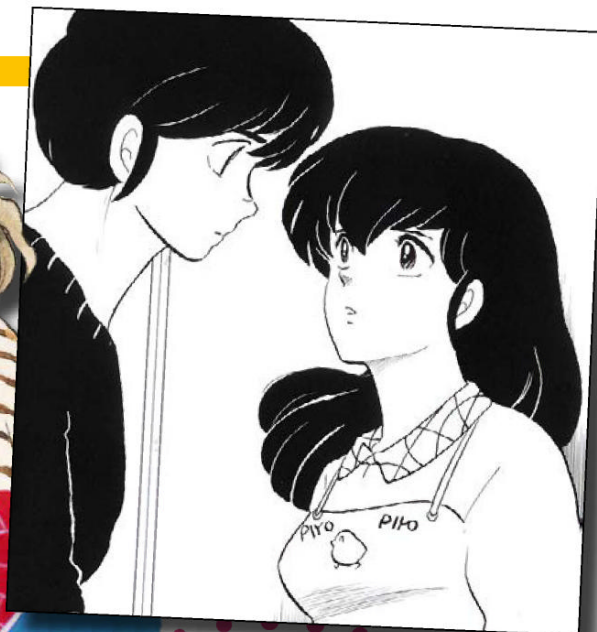
Le due edizioni procedono in parallelo fino all'episodio 125, quando Dynamic interrompe l'adattamento: da quel momento in poi, esiste solo il doppiaggio CRC fino alla fine dell'anime (ep. 161). I film e gli OAV degli anni '90 sono invece stati adattati da Dynamic. Fra il 2002 e il 2007, *Ranma ½* trova un lieto fine televisivo su MTV, ottenendo finalmente la visibilità che meritava a livello nazionale: qui l'anime viene trasmesso, per quanto possibile, in versione integrale, diventando uno dei cardini della storica Anime Night.

L'ultima incarnazione animata di *Ranma* è il remake che ha debuttato su Netflix qualche mese fa: il fatto che i doppiatori italiani non siano gli stessi degli anni '90, a differenza di quanto accaduto in Giappone, ha suscitato qualche polemica. L'adattamento è ovviamente privo di censure, anche se – ironia della sorte – in questo caso sono stati i giapponesi a "censurare" in partenza le scene di nudo femminile, evitando di mostrare i capezzoli che invece erano ben visibili nel vecchio anime.

Rumiko Takahashi

TRA "GENTE CAPRICCIOSA" E "STORIE STRAMBE", IL CAMMINO DI UN TALENTO INARRESTABILE

Tra opere "classiche", ristampe e remake, la Regina Takahashi è un'autrice conosciuta in tutto il globo, capace ancora oggi, con le sue opere, di emozionare e divertire come se non fosse passato un solo giorno dal suo debutto, avvenuto ormai ben quarantasei anni fa.

di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

Immagini: © Rumiko Takahashi, Shogakukan

Il mondo del fumetto giapponese ha ormai una storia secolare, dato che i primi manga veri e propri come *Sho-chan no boken* risalgono agli anni venti del ventesimo secolo, e in questo lungo periodo tanti sono stati i mangaka in grado di lasciare un segno indelebile nel cuore dei lettori, nipponici e di tutto il globo. Alcuni di questi autori sono stati, e sono tutt'ora, così influenti da meritarsi appellativi altisonanti.

Divinità, re e regine

Tra i più famosi abbiamo il "dio dei manga" Osamu Tezuka, creatore del primo story manga del dopoguerra intitolato *Shin Takarajima* (*La nuova isola del tesoro*) oltre che di icone mondiali come *Astro Boy*, e il "re dei manga" Shotaro Ishinomori, riconosciuto dal Guinnes dei primati come autore di fumetti con un maggior numero di tavole pubblicate, ben 128.000. Le signore del manga non sono certamente state a guardare però, e tra di loro ce n'è una che si è contraddistinta in modo così particolare da meritarsi l'onorevole soprannome di "regina dei manga", Rumiko Takahashi.

I PRIMI PASSI VERSO IL SUCCESSO

La fama di Rumiko Takahashi non è legato solo alle sue opere "classiche", che vengono costantemente ristampate in nuove edizioni sparse per tutto il mondo orientale e occidentale, ma anche ai diversi remake dedicati alle sue opere. Basti pensare che è appena cominciato (mentre scrivo questo pezzo) un nuovo anime dedicato a una delle sue opere più iconiche, *Ranma ½*, che segue il remake di un'altra tra le sue opere più famose, *Urusei Yatsura* (conosciuta in Italia come *Lamù*). Ma andiamo a vedere dove è quando è cominciata questa inarrestabile scalata verso il successo.

Un esordio preocissimo

Rumiko Takahashi nasce il 10 ottobre 1957 in una famiglia che gestisce una clinica di ostetricia e ginecologia a Furumachi, un distretto della città di Niigata. Comincia a leggere manga sin da piccolissima e prova immediatamente a disegnarne lei stessa, tanto che invia il suo primo manga yon-koma (manga in quattro vignette tipici della tradizione fumettistica nipponica) alla rivista «Weekly Shonen Sunday» mentre frequenta ancora le scuole medie.

Oltre alla lettura di manga crescendo scopre anche la letteratura, e in particolare ama le opere dello scrittore Yasutaka Tsutsui, tra i più apprezzati nel Paese del Sol Levante, autore di opere come *Toki o kakeru shoujo* (*La ragazza che saltava nel tempo*) e *Paprika*, dalle quali verranno poi tratti due adattamenti animati diretti rispettivamente dai registi Mamoru Hosoda e Satoshi Kon. Dei romanzi fantascientifici di Tsutsui quello che colpisce maggiormente la giovane Takashi sono i momenti di comicità slapstick che poi vedremo nelle sue opere sin dal suo esordio.

Fantascienza e risate

Ormai sempre più coinvolta da questa enorme passione per il mondo dei fumetti, mentre frequenta le scuole superiori fonda un gruppo di ricerca sul manga e inizia a scrivere dojinshi (fumetti amatoriali che vengono spesso venduti nelle fiere tipo il Comiket di Tokyo) e fumetti più lunghi, i cosiddetti story manga. In quel periodo inizia anche a frequentare la scuola di manga del grande

PRIMA DI LAMÙ
Sopra: una giovanissima Rumiko Takahashi posa con una copia del suo primo manga serializzato, *Urusei Yatsura*. Sotto: frontespizio e prima pagina di *Kattena Yatsura*, esordio dell'autrice e "antipasto" dell'amata Lamù.

maestro Kazuo Koike, autore di opere leggendarie come *Kozure Okami* (*Lone wolf & cub*) e *Kuraingu Furiman* (*Crying Freeman*). Il maestro la convince ancora di più di poter diventare una professionista, e dopo poco, mentre è ancora all'università, fa il suo debutto con l'opera breve *Kattena Yatsura* (*Gente capricciosa*).

Questa storia, pubblicata sul numero 28 del 1978 della rivista «Weekly Shonen Sunday» di Shogakukan e vincitrice del secondo concorso Shogakukan per esordienti, si può percepire come una dichiarazione d'intenti dell'autrice, che riempie una trentina di pagine con tutte le caratteristiche che diventeranno le sue tipicità immediatamente riconoscibili. Il protagonista dell'opera è un ragazzo che ci viene presentato come il più sfigato del pianeta, dato che in poche pagine viene rapito prima dagli alieni, poi da degli stranissimi uomini pesce e infine, al rientro sulla Terra, viene scambiato per un invasore alieno. Come se questo non bastasse, ognuno di questi rapitori impianta una bomba nel corpo del ragazzo.

I primi tentativi di pubblicazione risalgono a quando frequenta ancora le scuole medie. In quel periodo spedisce a «Weekly Shonen Sunday» un manga yon-koma, tavola in quattro vignette tipica della tradizione giapponese...

Nasce Lamù

Quest'opera, disponibile anche in Italia nella raccolta *Rumic World* Volume 1 di Edizioni Star Comics, getta le basi per l'esordio di Rumiko Takahashi su una serializzazione, che avviene grazie al fatto che il one-shot impressiona sia il pubblico che la critica. Il caporedattore di «Sunday» pensa che quanto letto sia geniale e decide di proporre all'autrice una storia lunga sulla rivista, cosa che avviene a partire dal numero 39 del 1978. L'opera ha diverse similitudini con *Kattena Yatsura*, a partire dal titolo: quello scelto per la serie di debutto dell'autrice è infatti *Urusei Yatsura*, traducibile in qualcosa che suona come *La gente del pianeta Uru* ma che in Italia sarà poi conosciuto come *Lamù*. ▶

IN COPERTINA
A destra: la cover del volume 39 del 24 settembre 1978 di «Weekly Shonen Sunday» contenente il primo capitolo di *Urusei Yatsura*; in basso a sinistra: per la prima volta Lum troneggia sulla copertina del «Sunday» nel numero 23 del 1° giugno 1980. In basso a destra: bisticci in bicromia.

Immagini: © Rumiko Takahashi, Shogakukan

DA LAMÙ A MAISON IKKOKU

Alla scuola di manga del maestro Koike viene insegnato che è bene scrivere almeno una sceneggiatura diversa ogni settimana, per stimolare la propria creatività e il proprio talento. Questo sarà un insegnamento prezioso per la giovane autrice, soprattutto perchè *Urusei Yatsura* avrà tendenzialmente una struttura episodica.

Una perfetta fusione di generi

Quanto appreso alla scuola di Koike e attraverso la lettura di decine di romanzi e manga permette a Rumiko Takahashi di sviluppare un'inventiva incredibile, grazie alla quale riesce a portare avanti l'opera d'esordio per ben 9 anni, fino al numero 8 del 1987 di «Sunday», fatto ancor più curioso se pensiamo che l'opera era stata concepita per durare solo qualche capitolo, anche perché Rumiko Takahashi all'inizio della serie stava ancora frequentando l'università. Ma il successo fu tale da sconvolgere ogni piano. L'idea dell'autrice, avuta mentre frequentava la scuola manga di Koike, era di mettere insieme tutto ciò che le piaceva all'epoca: la commedia slapstick, le storie scolastiche e la fantascienza, che riesce a fondere perfettamente nell'opera che ha come protagonista Ataru, uno studente completamente perso nella sua passione più grande, le donne.

La vita ideale di Ataru sarebbe oziare tutto il giorno provandoci con ogni essere femminile del pianeta, ma il futuro ha per lui in serbo qualcosa di ben diverso. Un giorno infatti arrivano sulla terra degli strani alieni pronti a conquistare il nostro pianeta ma, fortunatamente per i terrestri, hanno una morale che impone loro di doversi meritare ciò che conquistano.

RAGAZZE! Lum e le altre protagoniste femminili di *Urusei Yatsura* giocano a basket.

NUOVE STORIE Sopra: i protagonisti di *Urusei Yatsura* davanti alla scuola, sede di molte loro avventure. Sotto: il primo volume della rivista «Big Comic Spirits» contenente il primo capitolo di Maison Ikkoku.

366 capitoli di risate

Per questo motivo, nonostante la netta superiorità di fuoco e di avanzamento tecnologico, decidono di affidare la conquista del pianeta a un gioco "paritario", in una sfida uno contro uno. Per rappresentare gli Oni, la razza aliena che stava invadendo la terra, viene scelta la giovane e bella Lum (Lamù nell'edizioni italiana), mentre a difendere la Terra è proprio il succitato Ataru, che per vincere la sfida dovrà riuscire a toccare i cornini sulla testa della ragazza. Da quel momento un'infinità di

Avere come protagonista gente fuori di testa sarà uno dei leitmotiv delle opere di Rumiko Takashi, e anche il condominio di Maison Ikkoku è popolato da stranissimi personaggi...

momenti comici incredibili travolgeranno i lettori, che saranno accompagnati per ben 366 capitoli raccolti poi in 34 volumetti tankobon (oltre che in svariate edizioni successive, come succede per ogni manga di successo).

Dal comico al romantico

L'autrice in quel periodo è un vulcano di idee e infatti partorisce una nuova serie mentre è ancora al lavoro su Lamù. *Mezon Ikkoku* (*Maison Ikkoku*, conosciuta in Italia anche come *Cara dolce Kyoko*) è un'opera serializzata sull'allora neonata rivista di Shogakukan «Big Comic Spirits», dedicata ai giovani adulti, dal primo numero del novembre 1980 fino al numero 19 del 1987. Con questo manga l'autrice si cimenta per la prima volta in un seinen, ovvero un manga indirizzato a un pubblico di giovani adulti maschi, e racconta la delicata storia d'amore tra Kyoko Chigusa e Yusaku Godai.

CARA DOLCE KYOKO
A destra in basso: il primo incontro tra Kyoko e gli abitanti della Maison Ikkoku. Qui sotto: i protagonisti di *Maison Ikkoku* davanti al condominio che dà il nome all'opera.

Kyoko è la giovanissima vedova amministratrice della Maison Ikkoku, un condominio in vecchio stile nipponico dove abitano degli stranissimi personaggi (sì, quello di avere come protagonista gente fuori di testa sarà uno dei leitmotiv delle opere di Rumiko Takashi). Essi sono Yotsuya, personaggio del quale apparentemente nessuno sa niente, a cominciare da che tipo di lavoro svolga, Akemi, una ragazza solare che solitamente va in giro per il condominio mezza nuda, la signora Ichinose, una donna paffuta che vive lì con il figlio e il marito (altro personaggio avvolto nel mistero che non si vede quasi mai) e che ama più di ogni altra cosa ubriacarsi, scolandosi bottiglioni di sakè insieme agli altri inquilini, e infine il protagonista dell'opera Godai, un ragazzo dal cuore buono ma pessimo nell'organizzazione della propria vita.

Godai sta cercando in tutti i modi di essere ammesso all'università, cosa che gli è molto difficile dato che i suoi coinquilini decidono di organizzare le loro feste proprio nella stanza del ragazzo, mentre lui sta cercando di studiare. ►

UNA CREATIVITÀ SCONFINATA

M*aison Ikkoku* è un altro successo per l'autrice ed entra subito nel cuore dei lettori, infatti all'epoca vende circa 10.000.000 di copie in Giappone. Per Rumiko Takahashi è il momento di spingere al massimo sull'acceleratore e qualche mese dopo inizia la serializzazione di un'altra opera, *Ranma ½*, della quale si parla già approfonditamente in un'altra sezione di questa rivista, quindi possiamo passare oltre e andare direttamente all'opera successiva, iniziata mentre *Ranma ½* era ancora in corso. *Ichi pondo no fukuin* (*One pound gospel*) è il titolo di questa nuova miniserie dell'autrice, pubblicata su «Young Sunday» della Shogakukan dal 1989 al 2006.

Quasi spokon e poi... le sirene

Questa miniserie in tre volumi è la prima incursione dell'autrice nel genere sportivo, nonostante mantenga sempre le sue caratteristiche con un pizzico di sentimenti mischiati a tanti momenti divertenti, e parla della vicenda che vede avvicinarsi un pugile diciannovenne a una giovane e bella suora. Nel frattempo l'editore Shogakukan inizia a raccogliere in volume anche le storie brevi dell'autrice e nel 1984 escono il primo volume di *Rumikko Warudo* (*Rumic World*), contenente storie brevi scritte a partire dal 1978, e il primo volume di *Ningyo no mori* (*La saga delle sirene*).

Quest'ultima, che sarà poi completata in tre volumi, è un'opera particolarmente interessante perchè per la prima volta si discosta totalmente dall'umorismo classico dell'autrice, andando a raccontare con tinte horror una delle più famose leggende nipponiche sulle sirene attraverso un manga che segue il viaggio di Yuta e Mana, due ragazzi che, per motivi diversi ma a causa della stessa azione, sono diventati immortali.

L'autrice scrive diverse storie brevi in carriera e queste vengono regolarmente poi raccolte in volumi unici come *1 or W* o i tomi della Rumiko Takahashi Anthology che, al momento, sono: *Pii no Higeki* (*Rumic theater*), *Semmu no inu* (*Rumic short*), *Akai hanataba* (*Il bouquet rosso*), *Unmei no tori* (*Gli uccelli del destino*), *Kagami ga kita* (*Lo specchio*) e *Majo to dina* (*A cena con la strega*), tutti pubblicati in Italia da Edizioni Star Comics come ogni altra opera dell'autrice. È con l'opera successiva che il successo dell'autrice diventa davvero planetario. Inuyasha, opera pubblicata sul «Sunday» dal 13 novembre 1996 al 18 giugno 2008, è indubbiamente infatti l'opera dell'autrice più conosciuta, oltre a essere la più lunga fino a quel momento, con ben 56 volumi totali.

PERSONAGGI INSOLITI
In alto: i protagonisti di *Ranma ½*. A destra: copertina del primo volume di *One Pound Gospel* raffigurante i due insoliti protagonisti: la suora e il pugile.

Le avventure di un mezzo demone

Il manga smorza un pochino i toni ultra scanzonati di *Lamù* o *Ranma ½* per costruire una storia ambientata a metà tra i giorni nostri e l'epoca Sengoku, uno dei periodi più difficili della storia giapponese a causa dell'elevatissimo numero di conflitti. Protagonisti sono Kagome, una ragazza che frequenta le scuole medie a Tokyo, e Inuyasha, un mezzo demone. I due si incontrano quando Kagome si ritrova, suo malgrado, risucchiata nell'epoca Sengoku. L'opera vince nel 2002 lo Shogakukan Manga Award come miglior manga per ragazzi e si stima che abbia venduto più di 30.0000.000 copie in tutto il mondo.

NON SI FERMA MAI!
In alto, da sinistra: Yuta e Mana, protagonisti della *Saga delle sirene*; la copertina del volume antologico *1 or W*; il numero 50 del 1996 di «Weekly Shonen Sunday» con il primo capitolo di *Inuyasha* e il numero doppio 21/22 del 2009 con il primo capitolo di *Rinne*. Qui a destra i protagonisti di *Rinne*, manga concluso nel 2018.

Le due opere successive sono molto simili a Inuyasha su alcune caratteristiche, come ad esempio l'utilizzo di poteri spirituali. *Rinne*, pubblicato tra il 2009 e il 2017, è un manga che narra le avventure dello shinigami (dio della morte) Rinne Rokudo e di Sakura Mamiya, ragazza in grado di vedere gli spiriti. Il loro destino si intreccia perché il compito di Rinne è proprio quello di aiutare a reincarnarsi gli spiriti rimasti ancora legati al loro vissuto terreno.

E le storie continuano...

Le similitudini con *Inuyasha* sono ancora più evidenti in MAO, manga pubblicato dal giorno 8 maggio 2019 sul «Sunday» e in ancora in corso di pubblicazione. Proprio come in Inuyasha, la protagonista Nanoka viene catapultata in un'epoca passata, questa volta nel periodo Taisho, dove incontrerà Mao, un praticante delle arti magiche che la aiuterà a far luce su un mistero del suo passato. A oggi, le opere di Rumiko Takahashi hanno venduto più di 200.000.000 di copie nel solo Giappone, rendendola di fatto l'autrice di manga donna che ha venduto di più.

A oggi, le opere di Rumiko Takahashi hanno venduto più di 200 milioni di copie nel solo Giappone, rendendola l'autrice di manga che ha venduto di più... e la sua avventura come mangaka è ancora in corso...

BERSERK

LE TANTE ANIME DI UN CAPOLAVORO

Il manga di Kentaro Miura prosegue ancora oggi, anche dopo la prematura scomparsa dell'autore. Com'è cambiato? È davvero "scaduto" negli anni? E quali sono le differenze tra le varie opere animate che Berserk ha generato?

di **MikiMoz Capuano**

uanti "Ieri & Oggi" esistono, per *Berserk*? Sicuramente ve n'è uno concreto, dovuto al fatto che l'opera viene oggi portata avanti dagli assistenti e dal migliore amico di Kentaro Miura, autore originale venuto a mancare nel maggio del 2021. Un prima e un dopo veri, dunque, legati a cause di forza maggiore. Ma vi era un passato e un presente, ideale e lungamente dibattuto tra i fan, anche quando *Berserk* veniva scritto e disegnato interamente dal compianto sensei. E possiamo mettere a confronto anche le varie opere animate tratte da questo capolavoro, entrato di diritto nell'Olimpo dei manga.

Come tutto ebbe inizio

Kentaro Miura, che aveva fino ad allora all'attivo solamente qualche breve storia, propone alla Hakusensha un fumetto di 48 pagine: sarà conosciuto come *Berserk The Prototype*, e di fatto è un prototipo dell'opera che verrà. Siamo nel 1988, e questo manga contiene già alcuni punti chiave che ritroveremo in *Berserk*; piace al pubblico, convince l'editore e vince un premio al 7° Comi Manga-School, e così Miura può lanciare la sua serie. *Berserk* è la storia dell'oscuro e tormentato Guts, lo Spadaccino Nero che si muove in un mondo fantasy pseudo-rinascimentale dalle forti influenze europee.

In Italia, *Berserk* arriva nell'estate del 1996, come scommessa di una Planet Manga (all'epoca ancora chiamata Marvel Manga) che stava iniziando a muovere i passi nel mondo dell'intrattenimento nipponico a fumetti. E, nonostante la

BINOMIO INDISSOLUBILE

La storia di *Berserk* è quella dei due protagonisti, Guts e Griffith: un perfetto yin e yang, due condottieri amici e contrapposti, a cui il destino riserverà una svolta inaspettata che li metterà su due fronti opposti ma sempre intrecciati.

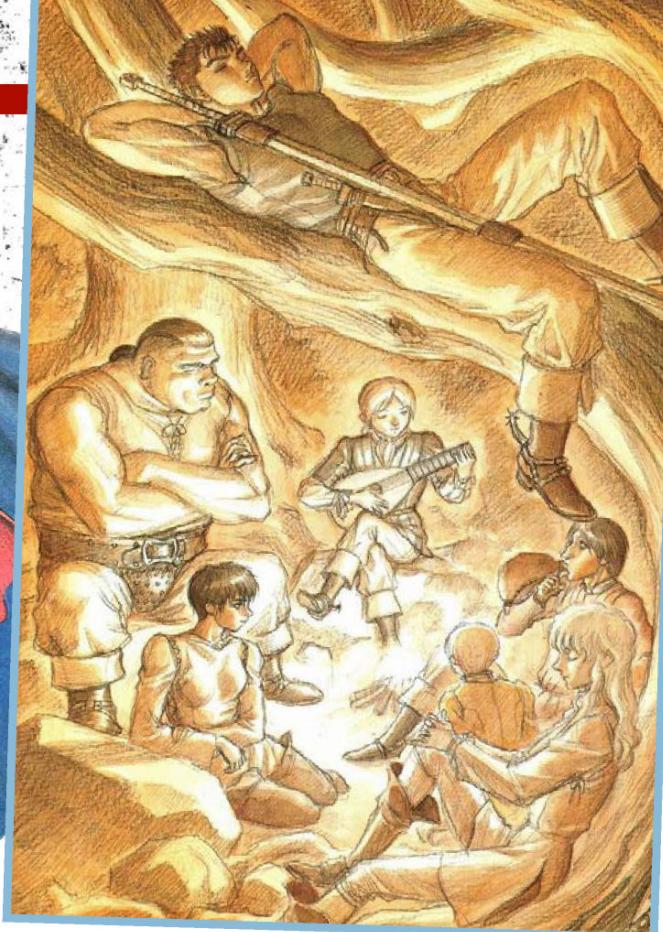
IMMAGINI: © Kentaro Miura / Hukesensha

grande differenza rispetto ai manga più classici – per tratto, per tipologia di storia, per ambientazione – riscuote un immediato successo anche da noi.

Demoni, amori e amicizie

Con un marchio sacrificale impresso sul collo, orbo e senza un braccio, Guts vaga di feudo in feudo stanando gli Apostoli, persone che hanno trasceso la loro condizione umana divenendo creature mostruose e virtualmente immortali. Ma la preda finale della sua orrorifica caccia è Griffith, un tempo suo amico e ora quinto membro della Mano di Dio (un gruppo di arcidemoni che si muovono tra le pieghe della causalità, un flusso che sembra dominare i destini degli uomini). Dovendo scegliere tra amore e vendetta, il guerriero si avventura in un viaggio irto di pericoli, dove avrà modo di incontrare nuovi compagni; tuttavia l'ombra di Griffith continua a gravare sul suo cammino, mentre il continente è sconvolto da guerre, carestie e pestilenze.

NON SOLO BATTAGLIE

L'opera di Miura è cruda e crudele, tuttavia tra le mille battaglie nei feudi o contro gli spiriti infernali, c'è spazio per una vasta gamma di sentimenti. Ingredienti che hanno decretato il successo di *Berserk*, grazie a personaggi umani e tridimensionali.

Esplode il fenomeno

Dopo gli iniziali capitoli che raccontano della battaglia personale di Guts contro gli Apostoli, Miura torna indietro con un lungo flashback che illustra l'inizio delle vicende. La cruda infanzia del protagonista, il rapporto con l'affascinante condottiero Griffith, il primo amore, i compagni d'arme, e infine l'evento che stravolge ogni cosa: l'Eclissi.

Questi episodi, che compongono la saga dell'*Epoca d'Oro*, permettono a *Berserk* di esplodere come fenomeno di massa; il pubblico impazzisce per quest'opera, lanciata ora nel firmamento del fumetto nipponico. Anche in Italia questa parte di trama (che inizialmente Miura aveva addirittura immaginato meno lunga...) fa presa sui lettori: vicende oscure, il ticchettio del destino che incombe e l'oscurità finale che distrugge ogni cosa riportando tutto al punto di partenza. Ingredienti tanto semplici quanto efficaci, che la maestria dell'autore riesce a rendere ottimamente, grazie a un impeccabile lirismo, una messa in scena efficace e personaggi ben delineati. Tutti aspetti che Miura porta con sé anche nelle pagine a venire, come marchio di fabbrica che rende *Berserk* un vero capolavoro. ►

ORIZZONTI E SCADENZE

Dopo questi capitoli, l'opera allarga gli orizzonti e già qualcuno se ne lamenta, immaginando che *Berserk* dovesse essere lineare e breve (ma perché, poi?), quando lo stesso Miura nelle sue interviste anni '90 diceva di voler ampliarne il mondo. Quello che aveva raccontato nella decina di volumi che compongono il flashback non è che una lunga introduzione per una vicenda molto più articolata; l'universo di *Berserk*, coi suoi scenari e i suoi personaggi, prevedeva una profonda espansione che è ancora in atto. L'apparente semplicità iniziale (ma solo perché molti interrogativi e diversi spunti erano lasciati tra le righe) sfocia in un mondo complesso, con legami e interconnessioni tra personaggi vecchi e nuovi, nuove e vecchie storie.

I mugugni dei fan

Non tutti i fan ci stanno, specialmente in Italia: *Berserk*, che è stato tra i primissimi manga per adulti ad arrivare nel nostro Paese – senza però essere un *hentai* – era captato giustamente come fumetto di nicchia, nonostante il successo trasversale; un'opera un po' underground che circolava tra liceali e universitari. Quando un nucleo di questi appassionati l'ha poi visto evolvere, è scattata quella sensazione tipica che ci prende sempre un po' tutti quando "sentiamo nostra" qualcosa e non vorremmo che cambiasse mai, perché ci cristallizza in un preciso momento della nostra vita, magari ideale.

ORRORE
Berserk è un'opera caratterizzata da una componente horror, che mette in scena mostri, spiriti e demoni: una porta sull'inferno in un mondo crudo e violento.

L'Epoca d'Oro è quindi spesso indicata come il non plus ultra da una certa frangia di appassionati. Ma *Berserk* è un'opera profondamente autoriale, in cui c'è tutta

l'essenza (e la vita, letteralmente) di Kentaro Miura. L'unico che poteva decidere come meglio proseguire, e lo ha fatto secondo le sue volontà.

È quasi magia, Berserk

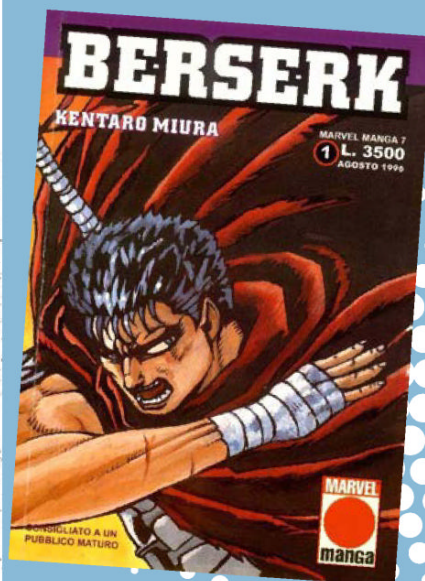
Ma il grande elemento che, almeno tra i fan italici, segna un solco in *Berserk* è l'introduzione della magia come spunto narrativo (dal vol. 22). Non che prima l'esoterismo non fosse presente, anzi, ma restava un oscuro aspetto impalpabile. Maghi, streghe e incantesimi messi in scena da Miura portano invece l'opera in un mondo più fantastico, anche se non si tratta mai di una svolta *high fantasy*: tutto è coerente e connesso col narrato precedente, e l'autore si rifà a filosofie e religioni esistenti, arrivando a consultare veri grimori e tomi cabalistici, nello stesso modo in cui per documentarsi sull'Europa medievale e rinascimentale era solito farsi recapitare manuali e atlanti (anche tramite il nostro Davide Castellazzi).

Quello della "svolta fantastica" è un cambiamento che sì, c'è stato e traccia un "prima" e un "dopo", ma con l'autore che – per sua stessa ammissione – aveva da sempre l'idea di esplorare il *fantasy* su questi livelli. Un'evoluzione dell'opera, che non doveva rimanere avvitata su se stessa, e che anzi cerca spiegazioni vere (nel senso di reali, già esistenti e non create da Miura) agli elementi esoterici fino ad allora mostrati. C'è da dire che l'insofferenza provata nel momento in cui, in Italia, *Berserk* vide dilatare le sue pubblicazioni (una volta raggiunta l'edizione giapponese), coincisa proprio con questo ampliarsi della storia, non ha aiutato. Non per nulla, chi recupera il manga tardivamente, e riesce a leggerlo tutto d'un fiato, raramente ravvisa questo "calo narrativo". ►

OSCURITÀ NEI COLORI
L'introduzione dell'elemento magico sembra aver portato l'opera su aspetti meno crudeli, ma solo in apparenza: oltre a spiegare ciò che era rimasto in sospeso, magia e folklore riservano sorprese spesso da brividi… Anche se i personaggi appaiono oggi più solari, con *Berserk* non si può mai stare tranquilli…

L'EDIZIONE ITALIANA, PRIMA E DOPO

Berserk arriva in Italia attraverso una poco curata versione spagnola, dalla quale ci portiamo dietro ancora oggi alcune scelte infelici (come i nomi di qualche personaggio, trascritti secondo la pronuncia giapponese – vedi Gatsu, Pak e Grifis). Quell'edizione presentava altresì censure e semplificazioni, con testi spesso imprecisi. La Panini corre ai ripari con la prima ristampa, «Berserk Collection», acquisendo direttamente dal Giappone i primi volumi e proponendo una traduzione molto più fedele.

Ma un'opera complessa come *Berserk* (che contiene riferimenti a filosofie, religioni, folklore) non è semplice da adattare. Capita così che anche nei volumi a venire alcune cose devono essere poi corrette nelle successive ristampe («Berserk Maximum», che elimina del tutto le censure; «Collection Serie Nera» e «Deluxe»). A oggi non esiste un'edizione italiana "perfetta", tuttavia è giusto segnalare come, negli ultimi albi usciti, si è provato a ripristinare alcune giuste diciture e si stia utilizzando un registro linguistico decisamente più consono ai toni dell'opera.

BERSERK SENZA MIURA

Alla morte dell'autore, gli assistenti completano il capitolo su cui il maestro stava lavorando. Viene così pubblicato anche il vol. 41, l'ultimo scritto e disegnato da Kentaro Miura. Segue un periodo di silenzio, con il destino di *Berserk* che resta "appeso". Si rimettono insieme i pezzi, tra appunti e note, ricordi e racconti; si pensa dapprima di rendere per iscritto la continuazione dell'opera per come l'aveva immaginata il sensei Miura, ma poi Kouji Mori (mangaka e migliore amico dello stesso) e lo Studio Gaga (il gruppo di lavoro) decidono di proseguire con il manga. Una scelta che alcuni appassionati non prendono benissimo, per la questione filosofica del "*Berserk* è morto col suo autore", ma che si rivela coraggiosa e rispettosa di Miura e del suo capolavoro. Segnando, ovviamente, un "prima" e un "dopo".

Cosa cambia

Va da sé che adesso *Berserk* è un'opera a tratti diversa; con già un volume all'attivo realizzato dalla "nuova gestione" e un'ulteriore manciata di nuovi (intriganti) capitoli, il manga prosegue cercando di mantenere la sua identità. Dopo un iniziale spaesamento dovuto alle diverse mani (la supervisione è effettuata da Mori, i disegni dal capo staff e dagli assistenti storici) in cui si notano ovvie variazioni nel modo di sceneggiare e disegnare rispetto a quello di Kentaro Miura, l'opera ritrova subito una sua identità, tanto nuova quanto ancorata al passato. Non tutti ci stanno, specie tra chi non riesce ad accettare la scelta di proseguire senza il maestro, ma *Berserk* merita una prosecuzione e una conclusione nello spirito e nel rispetto dello stesso Miura.

Un nuovo Berserk

Non sarà il *Berserk* di sempre, ma è un nuovo *Berserk*, con l'anima del manga originale, capace di stupire ancora grazie alla storia pensata dal maestro e grazie alla buona volontà di chi si è imbarcato in una missione di questo tipo, che merita altrettanto rispetto. Non c'è fretta di concludere, magari in modo raffazzonato; l'epopea di Guts sta proseguendo tra colpi di scena e incroci del destino, in un mondo in continua espansione che ci traghetterà verso il doveroso finale. ►

UN NUOVO BERSERK
Con il volume 42 si apre una nuova fase per l'opera di Miura, che sopravvive al suo autore seguendo comunque le tracce e le volontà lasciate da quest'ultimo. Una doverosa prosecuzione filologica.

DESIGN A CONFRONTO

Dall'evoluzione dello stile dello stesso Miura finendo con il tratto dello Studio Gaga, gli assistenti del sensei che oggi si occupano di disegnare l'opera: ecco come appaiono i tre protagonisti principali!

Guts

Vol. 1
Kentaro Miura

Vol. 38
Kentaro Miura

Vol. 42
Studio Gaga

Casca

Vol. 7
Kentaro Miura

Vol. 20
Kentaro Miura

Vol. 42
Studio Gaga

Griffith

Vol. 5
Kentaro Miura

Vol. 21
Kentaro Miura

Vol. 42
Studio Gaga

ANATOMIA DELL'ANIME

Il successo del manga porta a una trasposizione animata, che deve comunque fare i conti con i contenuti fin troppo estremi di *Berserk*. Nel 1997 viene trasmessa sulle televisioni giapponesi *Kenpu Denki Berserk*, l'anime che in venticinque intensi episodi racconta tutta la saga dell'Epoca d'Oro, con un primo episodio che ricalca parzialmente gli elementi del primo arco narrativo del fumetto.

Sangue a mezzanotte!

L'adattamento non è fedelissimo, ma il successo è strepitoso, nonostante l'ora tarda in cui la serie è in onda. Evocative le musiche, di Susumu Hirasawa, per una serie che pur eliminando personaggi e passaggi fondamentali (Puck, il Cavaliere del Teschio, Shilat...), aggiungendo un paio di momenti creati appositamente per l'animazione, rende perfettamente cosa *Berserk* è, e riesce a farlo conoscere a una platea più vasta.

Questo vale soprattutto per il nostro Paese, dove la serie animata è in onda tra il 2001 e il 2002 su Italia 1, in terza serata e dichiaratamente senza censure. Un prodotto adulto che piace e appassiona, ma che è anche solo la minima parte dell'opera di Miura: le vicende si concludono con l'Eclissi, senza alcuna spiegazione circa il destino dei protagonisti, lasciando un senso di vuoto colmabile solo leggendo il manga.

La trilogia Warner Bros.

La stessa porzione di storia giunge nel 2012 al cinema, in una trilogia prodotta dalla Warner Bros. che si pone come obiettivo quello di animare tutto il fumetto. Impresa impossibile, che si arena dopo il terzo film ma che era partita già zoppicante (qui sono recuperati alcuni personaggi precedentemente omessi, ma di contro tanti altri – fondamentali per gli sviluppi futuri della storia – non trovano spazio, così come tante situazioni vengono tralasciate). Tre pellicole sontuose ma che sembrano voler raccontare maggiormente la parte d'azione di *Berserk* (duelli, battaglie, guerre, che su grande schermo rendono sicuramente...) dando meno spazio a ciò che da sempre è il tratto distintivo dell'opera, nonché il suo aspetto più acclamato: la costruzione dei personaggi.

LA MIGLIORE TRASPOSIZIONE?
Il primo anime di *Berserk* è, forse, la migliore versione animata del capolavoro di Miura. In Italia è stato pubblicato da Yamato Video, andando in Tv su diversi canali, da Italia 1 a Man-Ga passando per Italia 7.

TRIS PER LA GOLDEN AGE
La stessa porzione di trama raccontata nella serie del '97 viene ripercorsa in tre pellicole che Yamato Video porta nelle sale italiane (immagine a sinistra). Un nuovo adattamento che però risulta incompleto e troppo "concentrato".

LA NUOVA SERIE

Per tanto tempo i fan avevano sperato di vedere, in forma animata, nuove storie oltre l'Eclissi. Dopo i tre film, che idealmente fanno (ancora, di nuovo) da introduzione, nel 2016 e 2017 arrivano in Giappone due stagioni di una nuova serie animata.

Si ricomincia...

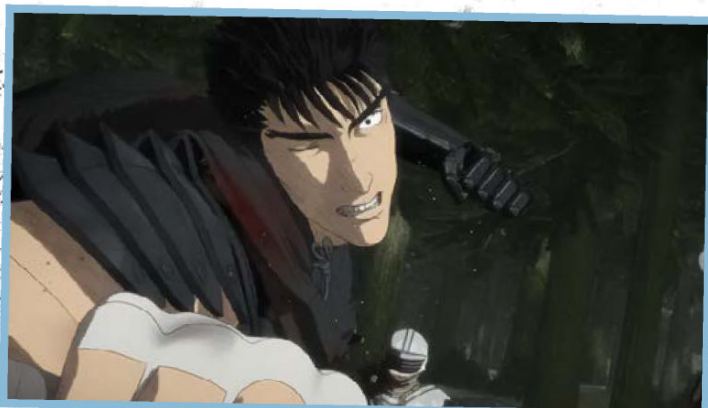
Dopo un paio di episodi originali, che provano a riannodare i fili a seguito dei tre film (ci sono il giovane Isidro, l'elfo Puck e un Apostolo la cui storia viene scritta dallo stesso Miura...) si passa a una maggiore aderenza al fumetto, coi fatti raccontati dal vol. 17 al vol. 21, ossia l'oscura saga de *I capitoli della condanna*, che segna un punto di svolta nell'universo narrativo di *Berserk*. La seconda *tranche* di episodi accelera il passo proponendo le vicende che vanno dal vol. 22 all'inizio del vol. 29, lasciando comunque tutto in sospeso, ancora una volta.

Questa nuova serie riceve forti critiche, specie per la bassa qualità dell'animazione e dei disegni. Il progetto si interrompe così, senza clamore del pubblico, stanco probabilmente di ritrovarsi l'ennesima versione animata di *Berserk* che tralascia o modifica alcuni eventi dell'opera originale. E poi?...

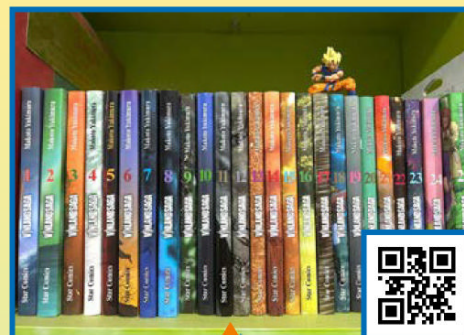
Ipotesi di futuro

Qualche anno fa si rincorsero alcune voci che volevano il produttore Adi Shankar interessato a trasporre fedelmente in animazione tutta l'opera di Miura, tuttavia l'intenzione non ha ancora trovato concretezza. Un progetto *fanmade*, dedicato ai primi capitoli del manga (sempre abbondantemente tralasciati o utilizzati come veloce introduzione) è stato invece recentemente bloccato dalla Hakusensha per una questione di diritti. Detto questo, i fan del capolavoro di Kentaro Miura meritano decisamente un'opera animata aderente al manga, mentre tutto il mondo attende la fine della lunga, violenta e intensa epopea del guerriero Guts, in un capolavoro che continua a essere tale e che eternamente svetta sul podio dei fumetti più belli mai prodotti. ●

OCCASIONE MANCATA

L'ideale prosecuzione della trilogia cinematografica avviene con una serie in due stagioni, ampiamente criticata quantomeno sul comparto tecnico: disegni approssimativi e animazioni legnose decretano il flop di un prodotto che non viene nemmeno acquisito nel nostro Paese.

Prima di Amazon, prima di eBay, prima di Temu c'era... la Fiera del Bambù!!! Io offro, te cerchi, lui trova. In un mondo che snobbava e sbertucciava la passione per i nostri cartoni, noi creavamo una rete di contatti, di relazioni, e a volte anche di amicizie.
Ed eccoci di nuovo qui...

la Fiera del Bambù è tornata!

Gli annunci potrebbero differire da quelli d'origine, e sono qui riportati come esempio di compravendita.
Se siete interessati a qualcuno degli articoli di queste pagine, per disponibilità e prezzo fa fede la fonte originale, raggiungibile inquadrando il QR code.

EDITORIA

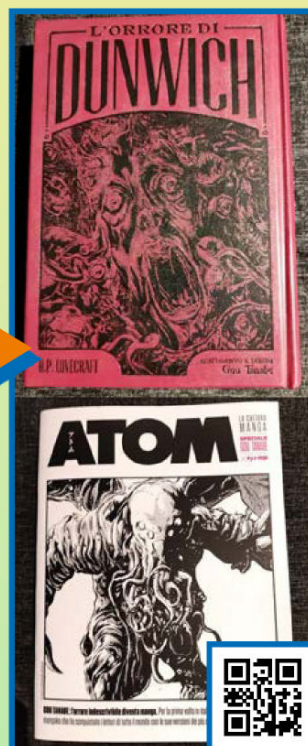
DOROHEDORO CACCIA ALLO STREGONE 1/23 COMPLETA PLANET MANGA

Collezione completa di un manga di buon livello.

€ 159 + spedizione

L'ORRORE DI DUNWICH DELUXE VARIANT + ATOM LUCCA COMICS 2024 ESCLUSIVA JPOP

Direttamente da Lucca comics & Games 2024 un volume dedicato al capolavoro del maestro di Providence: H.P. Lovecraft.

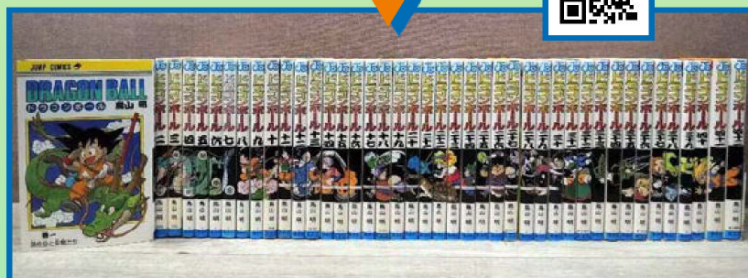
€ 54,90 + spedizione

VINLAND SAGA SERIE COMPLETA 1-25

Action storico di ottima fattura, targato Planet Manga.

€ 125 + spedizione

DRAGON BALL MANGA COMICS VOL.1-42 SET COMPLETO LINGUA GIAPPONESE USATO

L'occasione per gustare la versione originale di una delle opere centrali nella storia del manga.

€ 135 + spedizione

MUSICA

BERSERK MANGA ANIME ORIGINAL SOUNDTRACK OST GIAPPONE CD MUSICA

Colonna sonora originale giapponese dell'anime tratto dal manga id Kentaro Miura.

€ 37 + spedizione

MAGIC KNIGHT RAYEARTH ORIGINAL SONG BOOK - SOUNDTRACK - CD

CD originale, con la colonna sonora di un anime Shojo di ottima qualità.

€ 18,20 + spedizione

COWBOY BEBOP OST RECORDS LIMITED EDITION RARE ANIME SOUNDTRACK VINYL COLLECTION

Rara edizione in vinile della colonna sonora originale di un anime classico. Edizioni limitata a 1000 esemplari.

€ 250 + spedizione

NEON GENESIS EVANGELION SOUNDTRACK COLONNA SONORA OST 1-3 CD

Tre CD per la colonna sonora della serie che ha rivoluzionato il mondo degli anime.

€ 60 + spedizione

GADGET

CARA DOLCE KYOKO KIT KYOKO OTONASHI TSUKUDA HOBBY 1/12 NUOVO

Scatola integra e senza tagli scritte o strappi, nessun elemento mancante.

€ 130 più spezidione

SEGNALIBRO MAISON IKKOKU - CARA DOLCE KYOKO ORIGINALE RARO

Segnalibro dedicato alla protagonista di uno dei romance più amati di sempre.

€ 8 + spedizione

BORSELLO CARD CAPTOR SAKURA

Vendo borsello faccia Cherochan e bracciali con charm con cartellino di card captor Sakura, Scrivere a: *giordanopamela@yahoo*.

€ 25 compresa spedizione

«Ribon» L'eterno rivale di «Nakayoshi»

Agosto 1955. Sei mesi dopo il lancio di «Nakayoshi» da parte della Kodansha, la Shueisha, altro gigante del settore editoriale, decide che non può lasciare il mercato degli shojo in mano ai concorrenti. Nasce così la rivista «Ribon», ed è l'inizio di una rivalità che durerà fino ai giorni nostri.

di **Alessandro Bottero**

SUCCESSI INTERNAZIONALI
Marmelade Boy, una delle serie simbolo di «Ribon», un successo iniziato a maggio del 1992 e durato fino a ottobre 1995.

Siamo sempre in Giappone a metà degli anni '50. Il contesto è quello, già descritto, dell'occupazione militare USA dopo la guerra, ufficialmente finita ma con una presenza massiccia delle forze armate americane in Giappone fino al 1957. Il Giappone è a metà di quel percorso di ricostruzione a tappe forzate, culminato nelle olimpiadi del 1964 che vedranno il Paese tornare ad essere considerato da pari a pari dal resto del mondo (e «Ribon» dedicherà una copertina all'evento olimpico). La funzione delle riviste a fumetti è sempre più quella di ribadire e rafforzare sottilmente i valori tradizionali giapponesi nelle giovani generazioni, soprattutto quelle rivolte alle ragazze.

«Nakayoshi», partita alla fine del '54, è stata un successo per la Kodansha proprio seguendo questa linea editoriale, e le case editrici rivali non potevano non imitarla. Ecco quindi che, visto il successo di «Nakayoshi» e visto anche il buon momento di crescita economica generale, la Shueisha, altro colosso editoriale per ragazzi e non solo, scende in campo con una rivista a fumetti dedicata alle giovani giapponesi in età scolare (elementari), proponendosi esplicitamente come rivale e alternativa a «Nakayoshi». Il grande scontro tra riviste shojo stava per iniziare.

Gli inizi

Il 3 agosto 1955 esce il primo numero di «Ribon», inizialmente è una rivista da affiancare alla già rodata «Shoujo Book». È un mensile, destinato al pubblico femminile, che segue la rigida divisione di genere che domina

Novembre 1955. Secondo numero di una rivista che ha fatto la storia del genere shojo

Febbraio 1958. Primi piani in copertina per catturare l'attenzione

Marzo 1959. Crescono i capelli, e anche le lettrici

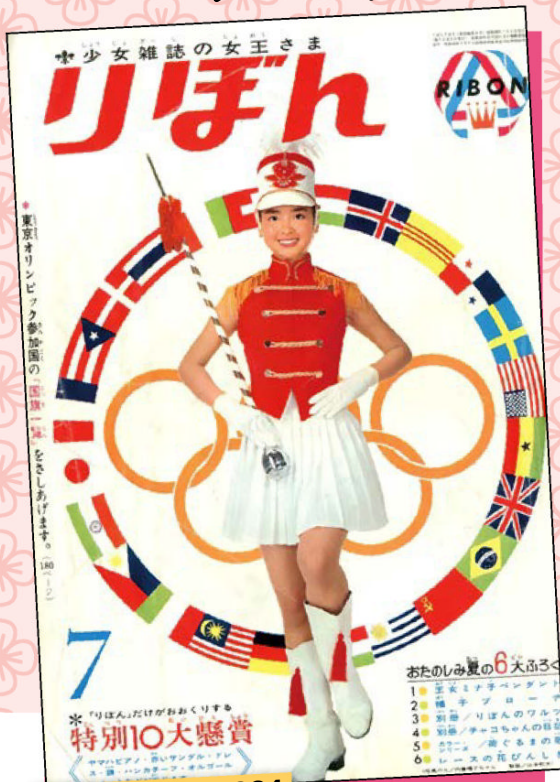
Settembre 1960. Le bambine sognano di diventare principesse

il mondo delle riviste a fumetti giapponesi. Nel primo numero, però, non ci sono solo fumetti, ma anche articoli divulgativi di moda -tarati per un pubblico preadolescenziale o nei primi anni dell'adolescenza - e una sezione che all'epoca si definiva "rotocalco", ossia notizie dal mondo del cinema e dell'alta società. Il prezzo era 100 yen, rispettabile ma non eccessivo, e il primo redattore capo fu Nori Nagano, all'epoca redattore della Shueisha, con una buona esperienza in questo settore.

«Ribon» cercava di differenziarsi dalla rivale «Nakayoshi» con un mix tra fumetti e rubriche, che intendeva dare l'idea di un mensile più ricco e attuale. Ovviamente, sia i fumetti che gli articoli veicolavano i valori tradizionali della società giapponese, e il loro scopo era educare le bambine e le ragazze ad accettare i modelli femminili richiesti dalla società di quel periodo. Progressivamente però il mix tra fumetto e rubriche si rivelò una zavorra e non un vantaggio. Chi voleva articoli o rubriche aveva altre riviste a cui rivolgersi, e chi voleva solo fumetti trovava lo spazio insufficiente rispetto ai concorrenti. Quindi, a partire più o meno dal 1958, il numero di manga aumentò a scapito degli articoli e «Ribon» iniziò a essere considerata non una rivista per ragazze giovani, ma una rivista di manga per ragazze giovani.

Le serie, presenti e passate

Attualmente su «Ribon», che per ogni numero conta circa 400 pagine, sono pubblicati 18 serial, tutti iniziati tra il 1995 e il 2018. Il più longevo è *High Score* di Chinami Tsuyama, partito nel marzo 1995, mentre il più recente è *Shuga no hatsukoi* di Nao Sasaki, pubblicato dal febbraio 2018. Tra i titoli più interessanti attualmente presenti segnaliamo *Animal yokocho* (Il mondo segreto di Ani yoko) di Ryo Maekawa vincitore dello Shogakukan Manga Award nel 2006 come miglior manga per bambini, inedito in Italia; *Buddy Go!*, di Minori Kurosaki; e *Honey Lemon Soda* di Mayu Murata, da cui nel 2021 è stato realizzato anche un live action.

Tra le serie apparse su «Ribon» da ricordare *Himitsu no Akko-chan* (Lo Specchio Magico) di Fujio Akatsuka (1962-1965) pubblicato in Italia in modo incompleto dalla Fabbri su «Candy Candy»; *Mahoutsukai Sally* (Sally la maga) di Mitsuteru Yokoyama (1966 - 1967) inedito in italia; *Tokimeki Tonight* (Batticuore notturno - Ransie la strega) di Koi Ikeno (1982 - 1994), pubblicato da Star Comics; *Chibi Maruko-chan* di Momoko Sakura (1986 - 2009), da cui sono stati tratti una miniserie televisiva e un telefilm live action; *Mimi wo sumaseba* (Sussurri del cuore) di Aoi Hiiragi (1989) pubblicato da Star Comics; *Hime-chan no ribbon* (Un fiocco per sognare, un fiocco per cambiare) di Megumi Mizusawa (1990 - 1994), pubblicato da Planet Manga; *Tenshi Nanka Ja Nai* (Non sono un angelo) di Ai Yazawa (1991 - 1994), pubblicato da Planet Manga; *Mamaredo Boi* (Marmelade Boy) di Wataru Yoshizumi (1992 - 1995), pubblicato da Planet Manga; *Akazukin Chacha* di Min Ayahana (1992 - 2000) inedito in Italia; *Kodomo no Omocha* (Il giocattolo dei bambini) di Miho Obana, pubblicato da Dynit; *Nurse Angel Ririka SOS* di Koi Ikeno (1995 - 1996), inedito in italia; *Gokinjo Monogatari* (Cortili del cuore) di Ai Yazawa (1995 - 1997) pubblicato da Planet Manga e molti altri ancora quasi tutti pubblicati da Planet Manga, la casa editrice italiana che ha attinto maggiormente al catalogo di «Ribon». ▶

«Ribon» luglio 1964.
Si celebrano le Olimpiadi di Tokyo

Novembre 1968.
Numero di transizione tra le modelle in carne e ossa e le copertine a fumetti

Dicembre 1970.
Ormai la trasformazione della copertina in tutto fumetto è un dato di fatto

Gennaio 1964.
Ritorno alla tradizione col kimono classico

Le copertine

Come sappiamo, le copertine delle riviste sono il primo approccio col lettore, e trasmettono un messaggio su chi sono e cosa offrono. Come nel caso di «Nakayoshi», anche «Ribon» nelle copertine dei primi anni (dall'agosto 1956 all'ottobre 1968) usa modelle in carne e ossa per dare un senso di identificazione tra lettrici e rivista. In copertina troviamo quasi sempre il primo piano di una bambina preadolescente, che rispecchia l'immagine tipica della bimba giapponese, anche se – esaminandola più attentamente – notiamo che non è poi "così tanto" giapponese. Dopo i primissimi numeri, tutti incentrati solo sul volto delle modelle, progressivamente entrano in gioco anche accessori e vestiti, anche per segnare la crescita, sia della modella che – di riflesso – delle lettrici. L'uso delle modelle prosegue fino a ottobre 1968. Il numero di novembre è un numero di transizione, in cui vediamo una ragazza (non più bambina come 13 anni prima) in posa con una chitarra tra le mani, su uno sfondo con personaggi dei fumetti pubblicati all'interno. Modella in carne e ossa & fumetto segnano il passaggio da una fase all'altra.

Da qual momento l'impostazione delle copertine cambia radicalmente, diventando tutto fumetto. Ci saranno solo due eccezioni. Il numero di ottobre 2005, con i copertina il gruppo J-Pop degli Ya-ya-Yah!, e il numero di luglio 2021, con in copertina gli attori del Live Action di *Honey Lemon Soda*.

Dal 1993 l'impostazione della copertina di «Ribon» assume la forma definitiva che più o meno – tranne piccoli cambiamenti di grafica – dura tuttora: al centro della copertina un volto o un mezzobusto di uno dei personaggi dei manga pubblicati all'interno e, tutto attorno, una serie di strilli

TRA ORIENTE E OCCIDENTE

L'immagine femminile tradizionale di molte copertine non deve trarre in inganno. Gli influssi occidentali non mancano tra le pagine di «Ribon».

Aprile 1974. Inaspettatamente, una copertina che inneggia al Football americano

«Ribon» maggio 1992. Prima puntata di *Marmelade Boy*

Marzo 1994. Secondo i dati ufficiali questo dovrebbe essere il numero più venduto nella storia della rivista, con ben 2.550.000 copie

MILLE NUMERI!

Qui sotto: «Shonen Jump» 1458 (34/97), 4 agosto 1997, prima apparizione di *One Piece*; più in basso: il 7 marzo 1988 «Shonen Jump» raggiunge un traguardo all'inizio forse nemmeno sognato: il numero 1000.

promozionali, che creano l'effetto cornice. Le copertine di «Ribon» usano coscientemente l'effetto "sovrabbondanza", riempiendo fino all'inverosimile ogni spazio possibile, in una sorta di horror vacui che è diventato la cifra stilistica della rivista. Questo si nota anche nell'ultimo anno, come testimoniato dai numeri di gennaio e dicembre 2024 (non ancora uscito, ma annunciato) che potete vedere in queste pagine.

Adattamenti: da «Ribon» al mondo

L'elenco dei manga pubblicati su «Ribon» e successivamente trasposti in altri settori (animazione, live action e altro) è sterminato, e lo spazio non basta per parlare di tutti. Ci limiteremo quindi a alcuni accenni. Partendo con gli anime notiamo come negli anni '60 *Donkikko*, *Sally la maga* e *Himitsu no Akko-chan* furono tutti trasposti in anime. Arrivati agli '80 possiamo citare le versioni anime di *Honey Honey's Wonderful Adventure*, e *Tokimeki Tonight*. Nel decennio successivo vediamo titoli come *Chibi Maruko-chan* e *Marmalade Boy*, entrambi grandi successi. Adattamenti dei manga di «Ribon» sono stati realizzati anche nel genere live action, tra cui *Moon Night Starry Morning* nel 1984. Successivamente il manga *Scream Class* è stato reso come live action nel 2013. Il successo maggiore però è stato sicuramente *Honey Lemon Soda*, manga molto seguito e reso come Live Action romantico nel 2021, distribuito dalla Shochiku

Tutto bello. Ma quanto vende?

Come sempre si arriva al punto in cui tocca dare i numeri. Nel 1955 – e nei primi anni di vita – il venduto medio di «Ribon» si attestava attorno alle 150.000 copie mensili. Lentamente, ma stabilmente, il venduto crebbe e i primi ▶

E ADESSO MUSICA!

Una delle due copertine prive di fumetti della storia recente di «Ribon», l'altra, di luglio 2021, ha in copertina gli attori del Live Action di *Honey Lemon Soda*.

«Ribon» ottobre 2005. Dopo molti anni tornano volti in carne e ossa in copertina. Tocca agli Ya-Ya-Yah!, gruppo J-Pop, per il lancio di un nuovo singolo

«Ribon» giugno 2014. Matite stilosissime per un look troppo kawaii per essere vero!

Luglio 2015. Il furoku allegato è il top: uno zainetto glitterato!

Estate 2021, con il lancio del live action di *Honey Lemon Soda*

dati ufficiali ci danno una diffusione di 1.350.000 copie mensili nel giugno 1978. Come si vede in 20 anni circa di vita la crescita era stata tale da decuplicare il punto di partenza. A partire dal giugno 1978, e fino a tutto il 2000, «Ribon» mantenne vendite molto elevate, seguendo un ciclo che lo vide crescere fino a toccare il massimo storico nel trimestre gennaio-marzo 1994, con 2.400.000 copie vendute (eravamo nel mezzo della pubblicazione di *Marmelade Boy*), per poi recedere anno dopo anno, fino a tornare a 1.350.000 copie del dicembre 2000.

In questo ciclo vediamo che a marzo 1986 la circolazione di «Ribon» arriva a 2 milioni di copie al mese, che nel 1989 tocca le 2 milioni e 300.000 copie e tra l'aprile 1991 e il marzo 1994 arriva ai livelli mai più raggiunti di 2.400.000 copie in media al mese, con l'apice a marzo di 2.550.000. Da lì in poi parte un riflusso che vedrà le vendite crollare a 730.000 copie circa nel 2004, e 400.000 nel 2006. Da lì in poi non ci saranno più crolli verticali, ma una lenta emorragia di lettori fino al 2019, che porterà le copie da 400.000 fino alle 120.000 circa di oggi (118.333, secondo il rilevamento del secondo trimestre 2024). In un certo senso siamo tornati al punto di partenza, con un parco lettori ormai stabile. Se si guarda la storia «Ribon» è sicuramente una delle riviste shojo che ha venduto di più nella storia, con oltre 590 milioni di copie dal 1978, anno da cui abbiamo dati certificati.

GADGET DA COLLEZIONE
Non mancano i furoku, i gadget, tipici dell'editoria giapponese. Molto ricercati dai collezionisti (anche perché ogni furoku diventa subito raro, visto che le copie invendute vanno al macero e non esistono ristampe.

Tra i manga allegati in regalo, ricordiamo quelli di Osamu Akimoto, Rina Morimoto, Jun Kasegawa, Natsumi Matsumoto

«Ribon» dicembre 2024. Ultimo numero uscito al momento in cui scriviamo questo articolo

Dalla fine degli anni '50 a oggi «Ribon» ha segnato la storia del genere shojo, pubblicando decine di opere divenute famose nel mondo...

Furoku come se piovessero

Non potevamo chiudere questo articolo senza citare l'elemento cardine delle riviste per ragazze giapponesi: i furoku, i gadget super kawaii e sfiziosissimi che sono l'incubo di tutti i collezionisti. Come «Nakayoshi», «Ribon» presenta in ogni numero uno o più furoku, quasi tutti a tema modaiolo. Matite per glitter, pochette, set per trucchi, ma anche, ed è la cosa più interessante, mazzi di tarocchi, mazzi di carte da gioco, mini albi a fumetti, cartoline e calendari con i personaggi dei manga pubblicati. Se già è difficile trovare i numeri arretrati della rivista, perché gli editori giapponesi hanno l'abitudine di mandare le rese al macero e non ristampare nulla, trovarli con i furoku allegati è ancora più arduo. Ecco perché i furoku originali arrivano a quotazioni da capogiro su eBay o Etsy.

Spin off e derivati

Per completezza ricordiamo infine che nel corso della sua storia questo magazine ha dato vita ad alcuni spin off, dove venivano testate serie nuove per una possibile pubblicazion, oppure presentate storie autoconclusive dei personaggi già presenti su «Ribon». Tra i nomi ricordiamo «Bessatsu Ribon» (1966-1968); «Ribon Comics», ribattezzata «Junior Comics» (1967-1968); «Ribon Comic» (1968-1971); «Ribon Deluxe» (1975-1978); e «Ribon Original» (1981-2006). ●

Licia
Cristina D'Avena

Mirko
Pasquale Finicelli

LOVE me LICIA

Episodio 7

Una rosa per Mary

Nell'episodio precedente

I Bee Hive registrano un nuovo brano, e la sera in sala prove arriva pure Licia! C'è anche Andrea, che non sopporta l'idea che Mary possa prendere il posto di Licia e mette in atto la sua vendetta... la chiude nel bagno!

Love me Licia su licenza RTI
Adattamento per JM Vincenzo Perrone & Viola Zorzi • grafica: Andrea Climinti (8x8 S.r.l.)

LOVE me LICIA

LA MATTINA DOPO IL "FATTACCIO", ANDREA DEVE DARE SPIEGAZIONI...
FINALMENTE TI VEDO MANGIARE, STAVO COMINCIANDO A PREOCCUPARMI.
MA ADESSO MI DICI PERCHÉ HAI CHIUSO MARY NEL BAGNO? COSA TI È SALTATO IN MENTE?

È COLPA TUA! SULLA fotografia STAVI ABBRACCIANDO LEI!
QUALE FOTOGRAFIA?

QUELLA SULLA RIVISTA AMERICANA CHE PARLAVA DEI BEE HIVE!
ASPETTA... VEDIAMOLA INSIEME...

DICI QUESTA?
SI, È PROPRIO QUELLA LÌ! MA... IO NON L'HO VISTA COSÌ...

BEE HIVE
from Italy
QUESTO PEZZO ACCANTO... CON TUTTI GLI ALTRI... NON C'ERA!

AHAHAH! HAI PROPRIO CAPITO MALE! DAI, PREPARATI, CHE DOBBIAMO USCIRE.
VA BENE, MIRKO! CORRO!

FAI PRESTO, CHE PASSIAMO UN MOMENTO AL MAMBO PRIMA DELL'ASILO, VOGLIO DARE I REGALI A LICIA E MARRABBIO. SE ASPETTO ANCORA UN PO' ARRIVA NATALE!

DETTO E FATTO!
È PERMESSO? BUONGIORNO MARRABBIO.
CIAO ZIO!
IO SONO PRONTO PER MANGIARE!

CIAO ANDREUCCIO! HAI GIÀ FATTO COLAZIONE?
SÌ SÌ.

IO INVECE NO! NON VEDI COME SONO deperito??

MI SEMBRI DI BUON UMORE OGGI, FINALMENTE!
SÌ ZIO, ORA MI SENTO MOLTO MEGLIO, E ANCHE TU NON HAI PIÙ IL TURBANTE!

ECCO I REGALI CHE VI HO PRESO IN AMERICA, MA DOV'È Licia? VORREI DARLE IL SUO...
È A FARE LA SPESA.
ALLORA, GLIELO DIA LEI PER FAVORE, IO PORTO ANDREA ALL'ASILO.

SÌ, SÌ, ORA ANDATE...
MI RACCOMANDO, DICA A LICIA CHE SONO PASSATO! E LE DIA IL REGALO!
Humpf!
CIAO ZIO!

LA CURIOSITÀ È TANTA...
MHMH... CHE COSA CI SARÀ LÌ DENTRO?
Miaoo! IO HO FAME!

Aprirlo o non aprirlo? Questo è il problema!

UN REGALO DA MIRKO... MA COSA SARÀ??
DAMMI DA MANGIAREEEEEEE!

MA CHE COSA GLI È SALTATO IN TESTA? ...IO NON VOGLIO REGALI DA NESSUNO! CAPITO?!
SOOOB!

INTANTO, ALL'ASILO...
ELISA, FACCIAMO LA PACE?
NO, SEI STATO MOLTO CATTIVO CON ME!

Scusami, NON LO FACCIO PIÙ!
MI HA CHIESTO SCUSA!

E POI AVEVI RAGIONE TU, I NOSTRI SONO PROPRIO GLI OROLOGI DI fidanzamento!

DOPO LA SCUOLA...
ZIO MARRABBIO, CHE COSA STAI PREPARANDO?
LA MIA SUPER SPECIALITÀ...

LA PIZZA ALLE POLPETTE! UN PIATTO SPECIALE PER I MIEI DUE CLIENTI PREFERITI: ANDREA E GIULIANO!
IO VOGLIO LE POLPETTE SENZA PIZZA!

SAI COSA HO FATTO IERI SERA?
CHE COSA HAI FATTO?
HO CHIUSO MARY NEL BAGNO!

MA MARY NON È L'IMPRESARIA DEI BEE HIVE?
SÌ.
...E PERCHÉ L'HAI CHIUSA NEL BAGNO?

PERCHÉ NELLA FOTOGRAFIA ABBRACCIAVA MIRKO!
URCA!

COSA, COSA, COME??!
?

CIOÈ, NON È CHE L'ABBRACCIAVA COME FIDANZATO, MA NELLA FOTOGRAFIA... ALLA FINE SI ABBRACCIAVANO TUTTI...
COME FACCIO A FARMI perdonare?

BEH, TIRALA FUORI DAL BAGNO, NO?
!!

DRI-DRIIIIIIIINNNNN!!!
LICIA, RISPONDI AL TELEFONO, IO SONO OCCUPATO!
CERTO, PAPÀ, VADO IO.

PRONTO, QUI È IL MAMBO, CHI PARLA?
CIAO LICIA, SONO MIRKO, COME STAI?

Ciao Mirko! IO STO BENE, TU?
SONO UN PO' STANCO, MA CREDO CHE NE AVREMO ANCORA PER MOLTO... DOBBIAMO PROVARE L'ULTIMA CANZONE...

SPERAVO DI VEDERTI, STASERA...
ANCHE IO, MA NON È POSSIBILE...

POSSO CHIEDERTI UN FAVORE? ANDREA PUÒ DORMIRE DA VOI STANOTTE?
MA CERTO, È UN PIACERE PER NOI TENERE ANDREA, È COSÌ DOLCE!
...ANCHE DISPETTOSO...

EH GIÀ! L'HA COMBINATA PROPRIO GROSSA, IERI SERA!
PER FORTUNA MARY È UNA RAGAZZA DI SPIRITO ED È FINITA IN RISATE...

DISCORSI DA INNAMORATI...
ANDREA TI VUOLE TANTO BENE, LO SAI, E IO ANCORA DI PIÙ! HA DETTO LUCAS CHE DOPO LA SESTA CANZONE CI DARÀ UNA SETTIMANA DI VACANZA!
CHE BELLA NOTIZIA!

MA NON MI DICI NIENTE DEL REGALO, TI È PIACIUTO?
Quale regalo?

L'HO PORTATO AL MAMBO STAMATTINA, TUO PADRE SI SARÀ DIMENTICATO DI DARTELO... amore mio, ADESSO DEVO ANDARE, ALTRIMENTI CHI LO SENTE LUCAS!
...TI AMO, LICIA!

ANCHE IO ti amo, MIRKO!

...Baciami! Kiss me with love!
Penso sempre e solo a te...
...Baciami! Kiss me with love!
Penso solo a teee!

LOVE me LICIA

HAI SCELTO COSA REGALARE A MARY PER FARTI PERDONARE?
ANCORA NON LO SO...

TUA NONNA DICEVA SEMPRE: "SE DA UNA DONNA VUOI FARTI PERDONARE, UNA rosa rossa LE DEVI REGALARE, HA QUESTO FIORE LA PROPRIETÀ NATURALE DI PARLARE A UNA DONNA SENZA PARLARE".
LA NONNA!

ADESSO SEI ANCHE POETA? IHIHIH!
OH NO... PROPRIO ADESSO DOVEVANO ARRIVARE!

VOI INVECE NON PERDETE L'OCCASIONE PER FARE "COMPLIMENTI" EH?
CERTO!
È IL NOSTRO SPORT PREFERITO!

CHE DICI, LAURO, SARÀ STATO QUEL COLPO IN TESTA A RENDERLO POETA?

NO... DIETRO A QUELLA RUDE MASCHERA SI È SEMPRE NASCOSTO UN animo delicato!
PFFFT! IHIHIH!

PAPÀ, STASERA ANDREA RESTA A DORMIRE DA NOI, MIRKO FARÀ TARDI CON LE PROVE. MA DOV'È IL SUO REGALO PER ME?
AH GIÀ, È VERO, È LÌ SOTTO... ME NE ERO DIMENTICATO...

MA QUI C'È NE UNO ANCHE PER TE, PERCHÉ NON L'HAI APERTO?
EHM... PERCHÉ ORA NON HO TEMPO!

E DAI, MARRABBIO, APRI IL REGALO...
FACCI VEDERE CHE COSA C'È DENTRO...
NO E NO!

SIAMO CURIOOOSI!
È PROPRIO PER QUESTO CHE NON LO APRO!!

LICIA INVECE NON VEDE L'ORA, E LA SERA, FINALMENTE...
CHE COSA SARÀ? ...UN diario!

"Che bello! Questo diario sarà la casa di tutte le dolci frasi che ti dedico ogni giorno..."

LA MATTINA DOPO...
bino

BUONGIORNO, ZIO MARRABBIO, È PROPRIO BELLO DORMIRE QUI DA TE!

E NON SOLTANTO DORMIRE, ANCHE MANGIARE! SCOMMETTO CHE NON HAI MAI VISTO UNA COLAZIONE COME QUESTA.
IO NE HO VISTE TROPPO POCHE, METTI QUI!

ZIO, HO DECISO CHE SEGUIRÒ IL TUO CONSIGLIO, PER FARMI PERDONARE DA MARY LE REGALERÒ UNA rosa rossa!

OTTIMA IDEA, MARY NE SARÀ FELICISSIMA!
ME LA COMPRI TU?
Eh??

MA IO NON HO MAI COMPRATO UNA ROSA IN VITA MIA.
PERCHÉ?
PERCHÉ... NON HO MAI CHIESTO SCUSA A UNA DONNA IN VITA MIA! MAI!

"Non ho mai chiesto scusa a una donna in vita mia..."
MI PERDONI, LA PREGO!
NON L'HO FATTO A POSTA, LO GIURO!
NON LO FARÒ MAI PIÙ!
MEA CULPA, MEA CULPA...

Mea Maxima Culpa...!
ZIO, PERCHÉ SEI DIVENTATO BIANCO?

PERCHÉ HA GUARDATO IN FACCIA LA REALTÀ!

EHM... NIENTE! MI... MI SONO SCOTTATO...
MA IL FORNELLO È SPENTO.
...E IO MI SONO SCOTTATO LO STESSO, PENSA CHE SBADATO!

ALLORA MI ACCOMPAGNI A PRENDERE LA rosa?
E VA BENE...
MI ACCOMPAGNI ANCHE IN SALA PROVE?
?!?

EH NO EH! NON PUOI CHIEDERMI QUESTO, LA MUSICA DEI BEE HIVE È L'ANTIMUSICA PER ECCELLENZA!
PER FAVORE, ZIO...

...VA BENE, TI ACCOMPAGNO. PERÒ TI AVVERTO, IO POSSO SOPPORTARE QUELLA MUSICA SOLO PER POCHI SECONDI!
E ADESSO VAI A CAMBIARTI, SE NO FAI TARDI ALL'ASILO!

CHE MI TOCCA FARE...
QUESTA NON ME LA VOGLIO PERDERE!

PAPÀ, ACCOMPAGNO ANDREA ALL'ASILO, COSÌ FACCIO LA SPESA. MA... COME MAI NON HA MANGIATO NULLA?
EH? NIENTE, SONO COSE DA UOMINI...
DA UOMINI?

EH GIÀ... A PROPOSITO DI UOMINI! STAI SEMPRE ATTENTA AI MOTOCICLI, ALLE AUTOMOBILI... E AI GIOVANOTTI! SOPRATTUTTO AI GIOVANOTTI...
IMMAGINAVO...

SENTI LICIA, OGGI DEVO USCIRE PER UNA MEZZ'ORETTA E QUINDI TU DEVI OCCUPARTI DI TUTTO QUI AL MAMBO...
VA BENE, PAPÀ, MA DOVE VAI?
MA NIENTE... DEVO FARE UNA COMMISSIONE...
SE VUOI CI VADO IO...

NO! QUESTA VOLTA È UNA COSA SERIA, DA UOMINI, QUELLI VERI, CON LA "U" MAIUSCOLA!
SE LO DICI TU...

IO SONO PRONTO, ANDIAMO?
VIENI CON ME ANDREA, TI ACCOMPAGNO IO, COSÌ VADO A FARE LA SPESA. CIAO PAPÀ!

CARO GIULIANO, COME SONO CADUTO IN BASSO, IL GRANDE MARRABBIO COSTRETTO A COMPRARE... UNA ROSA!
PERCHÉ? NON HAI I SOLDI?

UUUH! CHE RABBIA!
NON CI PENSARE E PREPARAMI QUALCOSA, QUALSIASI COSA, HO FAMEEE!

PER STRADA SI FANNO INCONTRI FORTUNATI...
LICIA, CHE COINCIDENZA! STAVO PER VENIRE DA TE.
CIAO MARIKA!
DOVE STAI ANDANDO?

HO ACCOMPAGNATO ANDREA ALL'ASILO E ORA VADO A FARE LA SPESA.
SENTI, LA PROSSIMA SETTIMANA VOGLIO DARE UNA FESTA PER IL RITORNO DEI BEE HIVE. CI SARAI ANCHE TU?

CHE BELLA IDEA, SPERO CHE MIO PADRE MI LASCI VENIRE.
SE VUOI GLIELO FACCIO CHIEDERE DAI MIEI GENITORI. COSÌ NON POTRÀ DIRE DI NO!

OLTRE AI BEE HIVE, MANUELA, MARY E LUCAS, CI SARANNO ANCHE I MIEI CUGINI. VEDRAI, CI DIVERTIREMO UN SACCO!
ORA VADO, ALTRIMENTI FACCIO TARDI DAL PARRUCCHIERE!

CIAO MARIKA!
TU INTANTO COMINCIA A PREPARARE TUO PADRE ALL'IDEA DELLA FESTA!
CERTAMENTE, A PIÙ TARDI!

CHE BELLO SAREBBE... HO TANTA VOGLIA DI ANDARCI! SPERIAMO CHE PAPÀ NON SI METTA DI TRAVERSO...

PIÙ TARDI, MARRABBIO VA IN MISSIONE...
BUONGIORNO, VORREI COMPRARE DELLE rose.
MA CERTO, ABBIAMO MOLTE VARIETÀ. QUESTE SONO LE ULTIME ARRIVATE, SI CHIAMANO SORAYA.

E QUESTA È LA Baccara. GUARDI I COLORI, SENTA CHE PROFUMO!
SÌ, SÌ.

E QUELLA LÌ?
QUELLA È UNA ROSA MERAVIGLIOSA, SI CHIAMA TEXAS!
TEXAS!

POI ABBIAMO QUESTA QUI, QUESTA È INCREDIBILE: Marylin!
MHHH... DUNQUE...

QUALE SCEGLIE?
TUTTE! LE VOGLIO TUTTE!

MA FORSE SONO TROPPE?
E ADESSO...

AAAAAAAAHHHH!

OH, NO! SI SONO SCHIACCIATE! NE DEVO SALVARE ALMENO UNA...

INTANTO, AL MAMBO...
DRI-DRIIIIIIINNNNN!!!!
ARRIVO!

PRONTO?
CIAO LICIA, SONO MIRKO, A CHE ORA ARRIVI?
Mirko!

NON LO SO! MIO PADRE È ANDATO A FARE UNA COMMISSIONE. HA DETTO CHE CI METTERÀ MEZZ'ORA, MA SAI COME È LUI, PIÙ DI UN QUARTO D'ORA NON RIESCE A STARE LONTANO DAL MAMBO!
APPENA RIENTRA ARRIVO!

AMORE MIO, ASPETTA A RIATTACCARE, VOGLIO FARTI SENTIRE LA NOSTRA NUOVA CANZONE.
CERTO, TI ASCOLTO!

...E questo nostro grande amore con il manto delle stelle
con la luce della Luna crescerà...

È ARRIVATA LA SERA.
ZIO MARABBIO ANDIAMO?
SEI PRONTO?
SÌ, ECCO, ANCORA UN MOMENTO E ANDIAMO!
CIAO, C'È ANDREA?
ANDREA, ECCO IL DISEGNO CHE TI AVEVO PROMESSO.
OH, GRAZIE È BELLISSIMISSIMO!

SONO CONTENTA TI PIACCIA! CI VEDIAMO DOMANI!
CIA...OH!

EHEHEH, ANDREA, COSÌ NON VA...
CHE HO FATTO?
SEI DIVENTATO TUTTO ROSSO! QUANDO TI BACIA UNA DONNA NON DEVI ARROSSIRE!

E CHE DEVO FARE?
DEVI SOLO SORRIDERE, COSÌ...

CHE SORRISO È QUESTO, ZIO?
IL SORRISO DELLA SUPERIORITÀ!
COS'È LA SUPERIORITÀ?
LA SUPERIORITÀ È LA TIMIDEZZA DEI GRANDI! Miao!

Tutte le giacche di Lupin III

di **Fabrizio Ponciroli**

Lupin III, il ladro gentiluomo più famoso... e con tante giacche nel guardaroba! Nel corso delle varie stagioni (e film), Lupin III indossa giacche di diverso colore. Si presenta con una giacca verde (prima stagione, la più cruda, ma anche - per es. nel film *Il castello di Cagliostro*) per poi sfoggiare, per lungo tempo, la mitica giacca rossa. Lo caratterizza per 155 episodi ma, alla fine, viene dismessa a favore di una sgargiante giacca rosa (terza stagione, 1984/85). Dal 2015 si presenta con una giacca azzurra/blu per poi tornare, nel 2021/22, all'amato verde.

Bene, dovete sapere che, ad ogni colore della giacca, corrisponde una determinata versione di Lupin III, a livello di viso, stile e carattere. Nella sua prima apparizione, con giacca verde, era astuto, infallibile e molto serio, anche se sempre guidato dal suo lato gentile. Con la rossa, scopriamo un nuovo Lupin III che non si fa problemi a usare la pistola ma che sa divertirsi. Quando passa alla rosa, la meno amata dai fan, diventa molto più comico e morbido (lo certificano anche i suoi lineamenti). Decisamente più saggio ed esperto nel momento in cui sceglie la giacca azzurra/blu. Il ritorno al verde è un po' come ritrovare un vecchio amico, anche se con più esperienza sulle spalle.

Una curiosità: nel manga Lupin III indossa la giacca rossa. Perché è stato scelto il verde nella prima serie? Il rosso, in fase di produzione, non dava garanzie "visive" come il verde, decisamente più funzionale e facile da riprodurre. Sarà vero? Chissà, parliamo sempre del ladro gentiluomo più famoso al mondo... con lui, i misteri si sprecano!

VERDE, ROSSA, ROSA, BLU...
...E poi di nuovo verde. A ogni cambio di colore della sua famosa giacca cambiano anche (un po') comportamenti e lineamenti, ma Lupin III è pur sempre lui: il ladro gentiluomo più famoso dell'universo mondo!

Il Cosplay è diventato grande!

Palermo, Milano, Roma, Lucca: passato il turbinio di manifestazioni ed eventi ci siamo fermati a riflettere sul ruolo e lo spazio che il Cosplay ha all'interno degli eventi in Italia, e la risposta che ci arriva dalla marea degli appassionati e dei simpatizzanti è una sola: il Cosplay è diventato grande ed è pronto per passare di livello!

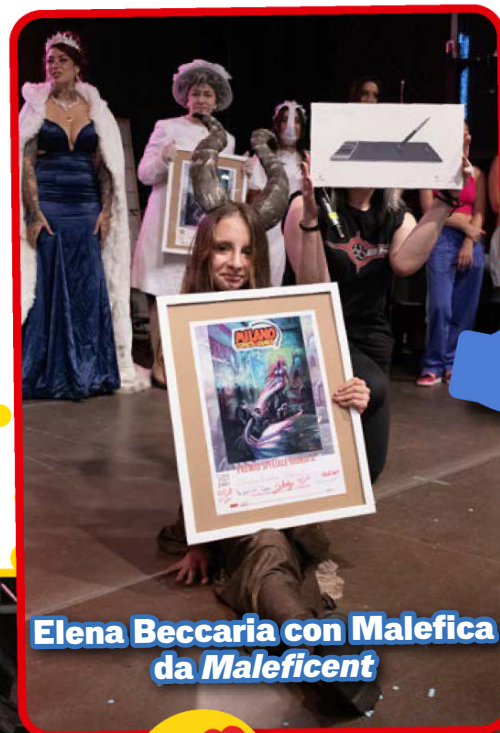
di **Alessandro Bottero**

Piccolo riassunto: da settembre a oggi abbiamo avuto **Palermo Comicon**, **Milano Comics & Games**, **Romics** edizione autunnale, e **Lucca Comics & Games**, oltre scuramente a manifestazioni meno famose, ma sempre importanti. È secondo noi corretto dire che ormai il Cosplay non è più un elemento accessorio, usato dagli organizzatori come mero strumento per attirare pubblico, ma è diventato o sta diventando uno elemento strutturale nell'architettura delle manifestazioni. Successe lo stesso con il mondo dei giochi e del *gaming*.

Un pizzico della nostra Storia...

All'inizio - primi anni '90 - i puristi del fumetto videro l'arrivo dei games come un tradimento della purezza insita delle mostre mercato di fumetto. I games erano la feccia, orde brufolose e sudate che impedivano di godere della maestosità delle tavole di Alex Raymond o di Dino Battaglia. Fortunatamente questo atteggiamento snobistico dei fumettisti verso il mondo del *gaming* è svanito, ma per anni si è riproposto verso il mondo dei Cosplayer, visti, nella migliore delle ipotesi, come adulti rimbambiti che si divertono a mascherarsi come bambini. Possiamo dire che questo modo di pensare e considerare il Cosplay e i cosplayer è non solo sbagliato, ma profondamente offensivo? Il Cosplay è un elemento strutturale dell'immaginario nerd/pop, così come questo si è codificato a cavallo tra XX e XXI secolo, ed è passato - parliamo dell'Occidente - da una passione per pochi adepti quasi esoterica, a un modo di esprimere la propria creatività, alla portata di tutti. Gli eventi di questo autunno lo dimostrano.

Contest da urlo!

Palermo Comicon con un *Cosplay Contest* durato ben cinque ore, con centinaia di partecipanti e una folla di spettatori sempre attenta e partecipe; **Milano Comics & Games**, con panel e workshop di cosplayer italiani, che sempre più dimostrano come il Cosplay sia in procinto di passare da passatempo a possibile occupazione lavorativa; **Romics**, con le decine di migliaia di cosplayer che affollano i padiglioni della nuova fiera di Roma, a testimonianza di una po-

Elena Beccaria con Malefica da *Maleficent*

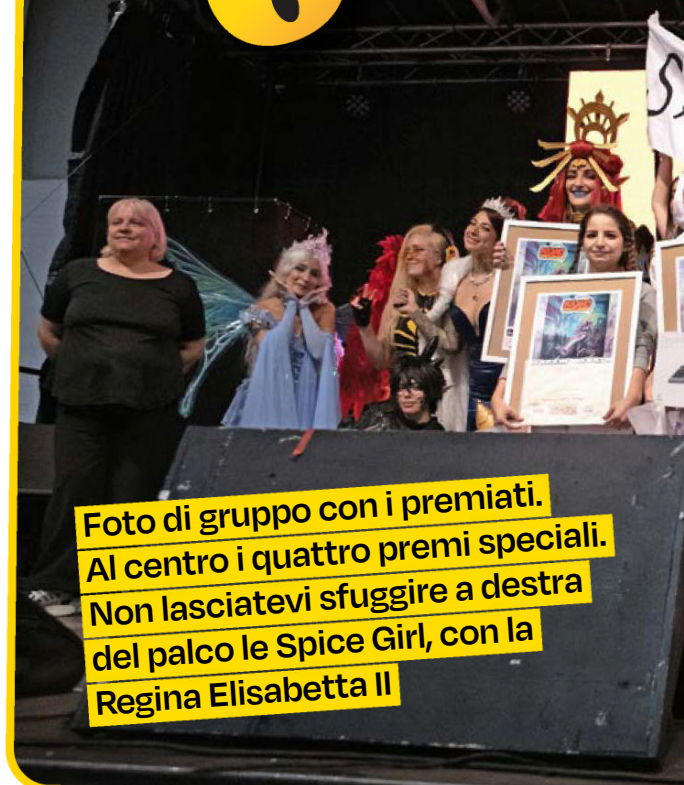



Foto di gruppo con i premiati. Al centro i quattro premi speciali. Non lasciatevi sfuggire a destra del palco le Spice Girl, con la Regina Elisabetta II

polarità e trasversalità assolute; **Lucca Comics & Games**, dove quest'anno si è pensato di organizzare un Community Center/Cosplay Garden nel mezzo della città (Giardino degli Osservanti) creando una sorta di "città Cosplay", primo passo per porsi da pari a pari con Comics, Gaming, e Animazione. La domanda è: a quando il primo evento Cosplay (solo, o principalmente) in Italia? A quando la prima ***Italian Cosplay Convention***? I tempi sono maturi. Ci vuole solo un po' di coraggio, e un organizzatore lungimirante.

LUCCA 2024

Valentina (Francesca Cacace), Daniela (zia Assunta), Marco (Maxwell Sheffield), Federica (zia Jetta), Alessio (maggiordomo Niles); Anna (C.C.)

"Ciao a tutti! Vogliamo condividere il nostro Cosplay di gruppo della sit com *La Tata*. Abbiamo anche vinto la medaglia Miglior Cosplay Vintage Lucca Comics 2024"

Oleksandra Fedorova con Mavka, da *Mavka e la Foresta Incantata*

MILANO COMICS & GAMES
14-15 SETTEMBRE
MALPENSA FIERE

I VINCITORI A MILANO

In occasione di Milano Comics & Games 2024 (14 e 15 settembre scorsi), ha avuto luogo la consueta Gara Cosplay organizzata dai BHC, uno dei gruppi di Cosplay storici in Italia.

Pagina ufficiale Facebook: ***https://www.facebook.com/BHCcipiace***
Pagina Instagram: ***https://www.instagram.com/bhc_cosplay/***

Oltre i premi assegnati dalla giuria quest'anno erano presenti anche le categorie *Premio Nostalgia* e *Premio Simpatia*. Inoltre un premio speciale offerto dalla fumetteria **Il Pianeta dei Saiyan** di Trani. Ecco l'elenco dei vincitori:

- **Premio speciale giuria**
  Blumi con Aurora da *Child of Light*
  Borsa di Studio del valore di 1000 euro by Istituto di Moda Norlem
- **Premio speciale giuria**
  Oleksandra Fedorova con Mavka da *Mavka e la Foresta Incantata*
  Tavoletta Grafica Deco Pro Small by XPPen
- **Premio speciale giuria**
  Elena Beccaria con Malefica da *Maleficent*
  Tavoletta Grafica Deco Pro Small by XPPen
- **Premio speciale giuria**
  Federica Ottaviano con Riju da *Legend of Zelda Tears of Kingdom*
  Tattoo del valore di 500 euro by Simmy Tattoo
- **Premio Nostalgia**
  Baby, Laura, Victoria, Silvia, e Oriana con le Spice Girls
- **Premio Simpatia**
  Francesca Villa con Slavina Blu da *Shimoneta*
- **Premio speciale fumetteria Il Pianeta dei Saiyan, Trani**
  Stella Sourris e Vittoria Bellomi con Tsukasa e Saki da *Project Sekai*

Malefica

Spedita da Annamaria Amalfitano

"Sono nuova nel mondo Cosplay ma sono super appassionata!"

Granmammare da *Ponyo sulla scogliera*

Spedita da Antonella Palmieri

"Se cercate *aliceartandtoys*, mi trovate su Instagram e Tik Tok!"

Shinoa Hiragi da *Owari no Seraph*

Spedita da Laisa

I vostri Cosplay!

Come ogni mese non finite di stupire, per la voglia di condividere con noi le vostre foto e per la vostra creatività. Purtroppo, come già altre volte è accaduto nella storia di «Japan Magazine», anche questa nostra avventura ha trovato (per il momento) la sua conclusione. Torneremo? Mai dire mai! DI sicuro il nostro nome e la nostra passione non finiranno... e quindi: **continuate a spedire le vostre foto all'indirizzo:**
cosplay@japanmagazine.it
Tutto può succedere e il futuro nessuno lo conosce!

Ogni mese il meglio degli anime che puoi vedere in TV e streaming

Cosmo e Luke, che gestiscono la community "Latte e Cartoni" e si occupano di animazione, collezionismo e Giappone, ci aggiornano sulle novità.

Goldrake: il grande ritorno!

Era il 1978 quando il robottone nagaiano sbarcò sulla Rai: dopo oltre quarant'anni la magia si ripeterà, perché Raidue trasmetterà i primi quattro episodi della nuova serie *Grendizer U*.

Presentato in anteprima allo scorso Lucca Comics, l'anime arriva nella prima serata del 6 gennaio e la sua collocazione in palinsesto sarà decretata in base agli ascolti dei primi episodi.

La versione italiana terrà conto del nostro adattamento storico attuato sulla serie originale, quindi con i nomi dei personaggi diversi rispetto all'edizione giapponese.

Italia 2 colma il vuoto di Italia 1?

Secondo gli ultimi palinsesti di Publitalia, durante il periodo delle festività natalizie è previsto un pomeriggio speciale dedicato agli anime.

In onda di classici amati come Il mistero della pietra azzurra, *Lady Oscar* e *I Cavalieri dello Zodiaco*, offrendo uno slot pomeridiano che riporta alla mente i bei tempi andati.

Nel weekend arriva anche *Il Tulipano Nero*: sembra che questa iniziativa sia un esperimento per cercare di colmare il vuoto lasciato dalle trasmissioni mattutine di Italia 1, una fascia oraria che, nonostante tutto, continua a essere fortemente richiesta dal pubblico.

Resta da vedere se questa strategia riuscirà a riscuotere successo, noi tutti ci speriamo!

La rete Mediaset, in ogni caso, ha già attivato la fascia mattutina animata, trasmettendo diversi blocchi di episodi delle avventure di Goku.

TORNANO I ROBOTTONI
Trasmissione da sottolineare, quella della Rai: la Tv di Stato propone la nuova versione di Goldrake in prima serata!

UN POMERIGGIO VECCHIO STILE?
Mediaset è pronta a sperimentare la fascia pomeridiana con anime di alto profilo, come *Lady Oscar*, *Il mistero della pietra azzurra* e le battaglie dei Cavalieri di Atena.

Anniversari italiani

Cifra tonda per *Wolf's Rain*, che compie 20 anni di trasmissione italiana (avvenuta nel dicembre 2004 su MTV).

Quindici candeline per *Prince of Tennis*, *Twin Princess* e *M.A.R.*, titoli trasmessi nel 2009 da Hiro e Italia 1.

Festeggia cinque anni di trasmissione *Captain Tsubasa*, l'ultimo grande anime inedito di Italia 1, che andò in onda nel dicembre 2019.

★ *Overlord – Il film: capitolo del santo regno* (9, 10 e 11 dicembre): Attesissimo da tutti i fan della serie, il lungometraggio completamente inedito arriva per la prima volta sul grande schermo a concludere la quarta stagione dell'anime.

STREAMING

Netflix

- Grande successo per l'anime *DanDaDan*, disponibile su Netflix, Prime Video e Crunchyroll in edizioni differenti.
- Crunchyroll rende disponibili in simulcast anche *Dragon Ball Daima*, *Blue Lock*, *Shangri – La frontier*, *Natsume's book of friends*.

- Su Netflix è disponibile la prima parte della terza stagione di *Beasters*, mentre la versione italiana di *One Piece – la saga di Alabasta* è dal 20 dicembre su Prime.

Anime Generation (canale tematico di Prime Video)

- *Dragon Ball Daima*: un episodio nuovo ogni venerdì sera.
- *DanDaDan*: un episodio nuovo ogni giovedì dalle ore 18.00.
- *Arifureta* stagione 3: un nuovo episodio ogni lunedì alle ore 17.00
- *Tonbo!*: un nuovo episodio ogni sabato.
- *Tutor Hitman Reborn!*: due nuovi episodi doppiati in italiano, il lunedì e il giovedì.
- *Tokyo Mew Mew New* e *Tokyo Mew Mew New Petit*: un nuovo episodio ogni martedì, doppiato in italiano.

I MIGLIORI APPUNTAMENTI IN TV

Italia 2

- *Dragon Ball Z*: dal lunedì al venerdì, dalle ore 5.20 circa fino alle 9 circa

- *One Piece - Saga di Dressrosa*, ogni lunedì dalle ore 21.25 due episodi in 1a TV, repliche il martedì in seconda serata oppure sull'app Mediaset Infinity
- *I Cavalieri dello Zodiaco*: ore 17.30, 3 episodi consecutivi Maratona di repliche ogni weekend dalle ore 15.10, oppure sull'app Mediaset Infinity
- *Il Tulipano Nero*: ogni sabato e domenica, dalle ore 12.50 con 5 episodi consecutivi, oppure sull'app Mediaset Infinity

Boing

- *Beyblade X*, ore 16.40, replica alle ore 21.35 oppure sull'app Mediaset Infinity o Boing App. In onda con una nuova sigla italiana di Giorgio Vanni
- *Orizzonti Pokèmon*, ore 16.10, con nuovi episodi in 1ª TV
- *Doraemon*, ore 14.40
- *Captain Tsubasa*: ore 22.00 (2 episodi)

Iunior TV

- *Latte e Cartoni Show*: ogni giovedì ore 17 e il venerdì alle ore 11.30
- *Fantazoo*: ore 7.30, 15.30, 20.30 e 23.30
- *Hurricane Polimar*: ore 9.30, 13.30 e 21.30
- *Gundam*: ore 10.00, 14.00 e 22.00
- *GTO*: ore 10.30, 14.30 e 22.30
- *Mechander Robo*: ore 7.00, 15.00, 20.00 e 23.10
- *Inuyasha*: ore 9.00, 13.00 e 21.00

Supersix

- *Latte e Cartoni Show*: ogni venerdì alle ore 14.35
- *Hurricane Polimar*: ore 7.00 e 17.30
- *GTO*: ore 8.00 e 18.30
- *Gundam*: ore 7.30 e 18.00
- *Fantazoo*: ore 14.00 e 19.00
- *Inuyasha*: ore 6.30 e 17.00

Pluto TV

Pluto Tv Anime: canale tematico che trasmette a rotazione le serie *Inazuma Eleven*, *Dofus*, *Monster Hunter Stories – Ride On*, *Dofus - I tesori di Kerubim*, *Tonbo!*.

ASCOLTI

Nella top 3 degli anime più seguiti nella sezione "Made in Japan" dell'app Mediaset Infinity si riconferma anche questo mese al primo posto *Dragon Ball*, ma con la serie *Z* (in onda anche su Italia 2); al secondo posto *One Piece* con la stagione 16 (in onda su Italia 2); al terzo posto *My Hero Academia* stagione 6. Da segnalare il quinto posto di *Pokémon Sole e Luna*, che nonostante non goda di un passaggio Tv svetta appena dopo *Dragon Ball Super*.

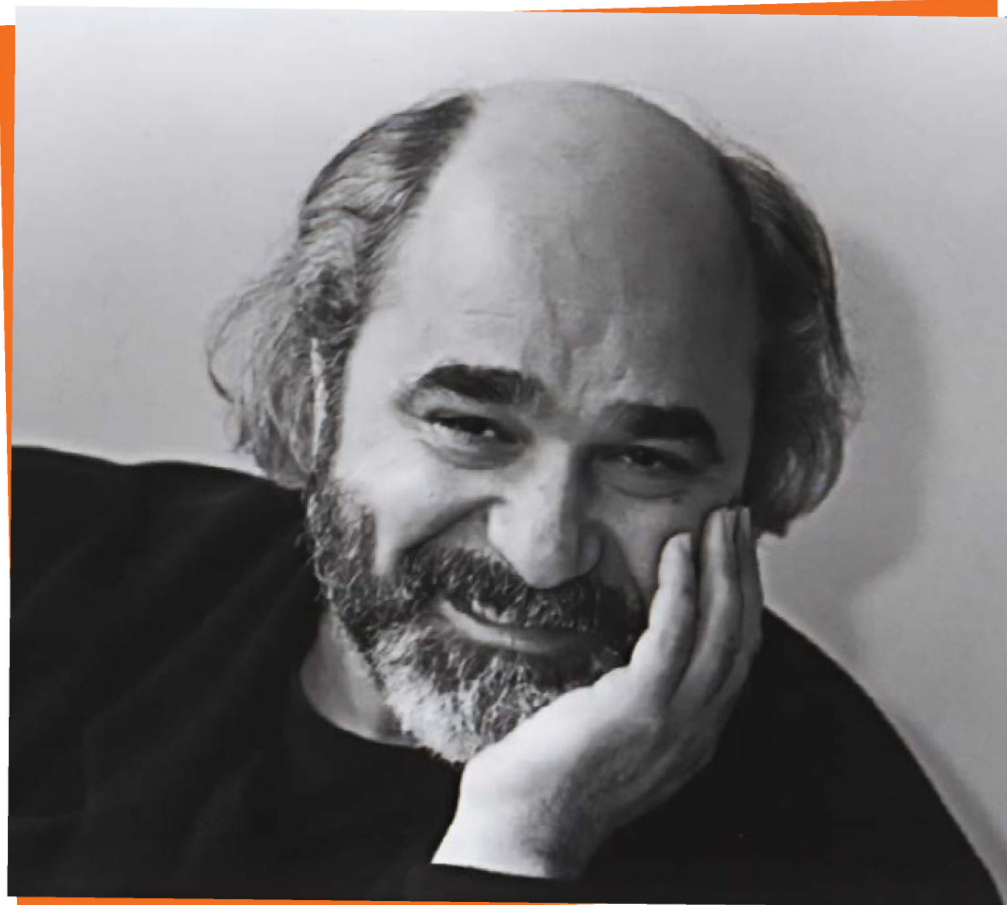
SE TE LI SEI PERSI...

Su Netflix sono disponibili *Inuyasha*, *Inuyasha The Final Act* e *L'attacco dei giganti* – stagione finale parte 1, mentre su Prime Video trovate il meraviglioso *Look back*, *L'Uomo Tigre* e le stagioni 2 e 3 di *One Piece*.

RICCARDO ROVATTI
L'UOMO, DIETRO LA VOCE

Riservato, non amante dei riflettori ma dotato di grande talento: Riccardo Rovatti è un professionista davvero poliedrico, quasi mutaforma, almeno per quello che riguarda la voce, proprio come... Majin Bu!

intervista di
Fabrizio Ponciroli

Riccardo Rovatti, modenese, classe 1954, è un doppiatore di primissima qualità. Chi ama gli anime, conosce perfettamente il suo timbro di voce. La lista di personaggi animati che ha doppiato è decisamente lunga. Da Ryu il Gufo (*Gatchman*) a Stratos (*Masters of The Universe*), passando per I noti Professor Oak (*Pokémon*), Majin Bu (*Dragon Ball*) e Juzo Megure (*Detective Conan*). Ma non ci sono solo i "grandi classici"! Chi fa parte delle nuove generazioni, lo conosce per la sua caratteristica interpretazione di uno dei personaggi cardine della saga animata *Spongebob*: Riccardo Rovatti è l'inconfondibile voce di Plankton. Lo contattiamo via whatsapp: "Riccardo, ci scusi il disturbo. Possiamo farle qualche domanda per «Anime Cult»?". La risposta è celere e precisa: "Ok, ma niente video. Io rispondo solo alle domande... poche", con tanto di sorriso a rimarcare un approccio sempre divertente e divertito alla sua professione.

Chi l'ha visto?

Notoriamente schivo e decisamente non amante dei riflettori (vederlo a un comic-con è raro, praticamente una sorta di Gronchi Rosa), è un doppiatore favoloso, di quelli che hanno lasciato il segno. Il suo curriculum è impressionante, tanto quanto il suo desiderio di evitare, sistematicamente, il contatto con i fan. Perché? Lo scoprirete leggendo l'intervista in cui, oltre a ripercorrere la strabiliante carriera di Riccardo Rovatti, si impara molto sul suo stile di vita

NON SI VEDE (QUASI) MAI
Riccardo Rovatti non è tra quelli che amano farsi notare, un frequentatore di mostre e fiere o un patito degli incontri con i fan, e anche le sue foto sono rarissime. Ma il suo essere riservato non ha assolutamente niente di snob, e incontrarlo per questa intervista è stato piacevolissimo.

Japan Magazine: Riccardo, innanzitutto grazie per l'opportunità di scambiare due chiacchiere con lei...
Riccardo Rovatti: Grazie a voi, spero di essere all'altezza.

J.M.: Ci racconta come si è avvicinato al mondo del doppiaggio?
R.R.: In realtà, io nasco come attore teatrale. Ho fatto l'Accademia a Bologna e mi sono innamorato del teatro. Ricordo tanti provini e anche molte compagnie teatrali con cui ho lavorato, togliendomi enormi soddisfazioni. Ho iniziato con il Teatro Stabile all'Aquila. Più o meno, ho dedicato circa 20 anni al teatro, infilandoci, ogni tanto, anche qualche lavoro di doppiaggio.

J.M.: *Gatchman*, *One Piece*, *Dragon Ball*, *Detective Conan*, lei è presente in tantissimi anime. Si riascolta mai?

R.R.: Non ho mai riguardato un singolo episodio di un cartone animato a cui ho lavorato come doppiatore, mai in vita mia. Tuttavia, sono felice che alcuni dei personaggi a cui ho dato la voce siano legati alla mia persona.

J.M.: Tra i tantissimi personaggi animati che ha doppiato, ci dice qual è stato il più divertente e, invece, quello che le è risultato più complicato doppiare?

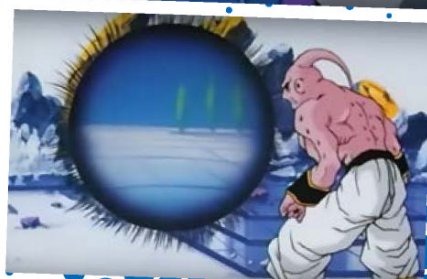
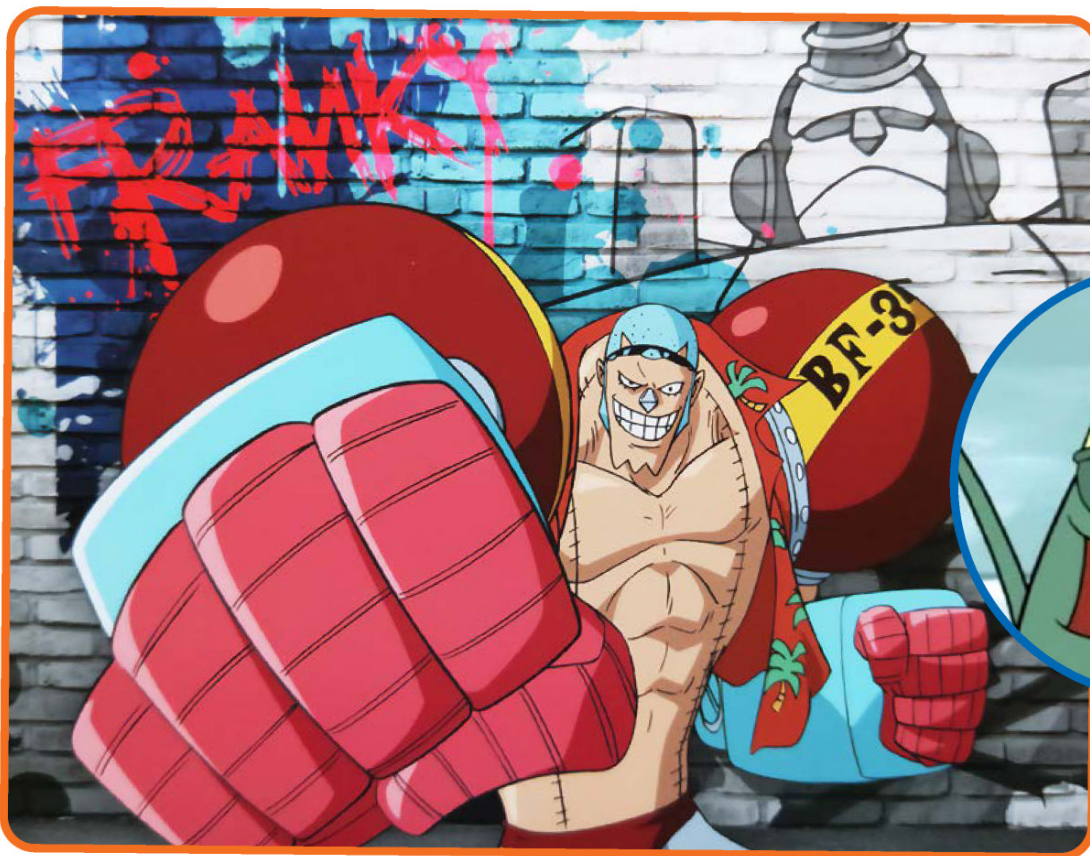
R.R.: Il personaggio più divertente, che faccio tutt'ora, è Plankton. Molto divertente anche se, in qualche caso, è un po' difficile da doppiare, in quanto fa molte stranezze con la bocca. Quindi, c'è da stare molto attenti. Ho anche un direttore di doppiaggio molto attento a queste cose 😆. Il più complicato? Franky di *One Piece* ma non chiedetemi il perché. Onestamente non lo so...

J.M.: Chiaramente, lei è noto tra il pubblico per essere il favoloso Majin Bu, uno dei personaggi più iconici dell'universo di *Dragon Ball*. Che ci può dire di questo personaggio?

R.R.: Beh, semplicemente posso dire che è sempre stato un tormento questo personaggio per me. Ci sono sempre dei fan che mi fanno domande su di lui. Vogliono sapere curiosità e aneddoti ma io non so davvero cosa rispondere. Il motivo? Non ho mai visto le puntate di *Dragon Ball*. Comunque, è una grande soddisfazione sapere che è molto amato e che la mia voce è considerata importante per questo personaggio.

J.M.: Impossibile non citare Juzo Megure, l'ispettore della prima squadra investigativa della polizia metropolitana di Tokyo. Cappello, impermeabile e uno stile tutto suo. Che rapporto ha con questo personaggio?

R.R.: Mi ha sempre divertito Juzo, anche se, per come sono fatto io, cerco sempre di non legarmi ai personaggi a cui presto la voce. Non so se sia un bene o un male, ma è sempre stato così per me. ▶

LA SEQUENZA DI MAJIN BU
A destra: c'è una scena cult in *Dragon Ball* con protagonista Majin Bu. Ricordate quando resta intrappolato nella stanza dello spirito e del tempo con Gotenks e Piccolo? Ma sì che lo ricordate (ma di lui parliamo anche nella prossime pagine!). In alto: Ryu da *Gatchman*.

J.M.: C'è un personaggio animato che ha doppiato che renderebbe reale?

R.R.: No, nessuno 😆. Sarei in difficoltà nella scelta...

J.M.: Dalle sue risposte si comprende che non ama particolarmente la luce dei riflettori. Forse è per questo che evita spesso di presenziare alle fiere del settore?

R.R.: In effetti sono una persona piuttosto riservata. Mi sentirei in imbarazzo, non sapendo cosa rispondere alle domande dei fan sui personaggi che ho doppiato. Insomma, non saprei come comportarmi, quindi meglio andare avanti con il mio lavoro 😆.

J.M.: Tanti cartoni animati ma anche videogiochi... Da *Gears of Wars* a *Call of Duty*, passando per titoli come *Area 51*, *Ultimate Spider-Man*, *Hitman: Blood Money* e tanti altri...

R.R.: Vero, ne ho fatti tantissimi, ma non mi chieda quali per piacere 😆. In un videogame, tu vedi solo una traccia. Non c'è altro. C'è solo un grafico, quindi è un'altra cosa. Non so nemmeno che faccia abbiano i personaggi che ho doppiato, pensa te.

> Sono una persona piuttosto riservata. In pubblico mi sentirei in imbarazzo, non sapendo cosa rispondere alle domande dei fan sui personaggi che ho doppiato...

J.M.: Si è mai chiesto cosa avrebbe fatto se non avesse sfondato come doppiatore?

R.R.: No, non avevo un piano B. Ho cominciato facendo l'attore di teatro e l'ho fatto per tanti anni. Quando da ragazzo parti con un'idea e questa funziona, non stai a pensare a un'alternativa. Credo che non sarei riuscito a fare nient'altro. Il doppiaggio è venuto fuori quando ho messo su famiglia. Ho dovuto rinunciare un po' al teatro, soprattutto con la nascita del primo figlio. Ho provato a rientrare ma c'erano poi anche mere questioni economiche che mi hanno portato a lavorare anche con la voce. Ho fatto di tutto, anche diverse pubblicità.

STRANEZZE CON LA BOCCA

In questa pagina Franky di *One Piece* (per Riccardo Rovatti si tratta di uno dei personaggi "più complicati" da doppiare) e, alla sua destra, Plankton di *Spongebob*: "uno dei personaggi più divertenti, ma anche difficile, perché con la bocca fa un sacco di stranezze".

J.M.: Insomma, fosse stato per lei il teatro sarebbe stato sempre al centro della sua vita...

R.R.: Ma guardi, quando ho iniziato io, il teatro veniva prima di tutto. Il doppiaggio era una succursale, qualcosa in secondo piano rispetto al mestiere vero e proprio dell'attore. Fosse stato per me, avrei fatto teatro per tutta la vita, non ci sono dubbi in proposito, ma la vita mi ha portato a fare altre scelte. Comunque, è stato molto bello portare in scena alcuni personaggi che ho amato moltissimo e che sognavo di interpretare. L'esserci riuscito è motivo di grande soddisfazione. Il teatro farà sempre parte della mia vita, sono nato attore di teatro e questo non potrà mai cambiare.

Continua a pag. 70 ▶

RICCARDO ROVATTI

MAJIN BU: UN PERSONAGGIO, MILLE FORME

"Credi di spaventarmi? Ora ti trasformerò in un cioccolatino. Anzi no, in una caramella, e poi ti mangerò in un boccone". Da questa frase, proferita in "Il cambiamento di Vegeta", episodio numero 237 di *Dragon Ball*, si può subito capire che tipo sia Majin Bu.

Nella sua versione iniziale, Majin Bu è facilmente riconoscibile. Ha la pelle rosa, guantoni e stivali gialli, grandi pantaloni bianchi che gli coprono parte della pancia (notevole) con tanto di cintura nera con il simbolo di Babidi. Porta anche un mantello blu...

Si mangia tutti!

Piuttosto grassottello, non passa inosservato. Il problema è il carattere che varia a seconda della forma che assume o anche da chi "si mangia". Eh sì, Majin Bu può modellare la sua forma a piacimento. È in grado di rigenerarsi anche da piccoli frammenti del suo corpo e, nel momento in cui assorbe i suoi avversari, può anche prendersi i loro poteri. Insomma, un essere praticamente indistruttibile. Sa adattarsi ad ogni spazio e, guardando il suo avversario combattere, impara la sua tecnica in pochi minuti. Dopo aver distrutto chiunque e qualunque cosa gli capiti a tiro, decide di abbandonare il cammino del Male e dedicarsi a fare del Bene... Questa conversione avviene grazie a Mr. Satan. I due conviveranno e adotteranno anche un cane. E siamo solo a metà cammino... In ogni caso, non è mai una buona idea farlo arrabbiare...

CARAMELLEEEE!
Majin Bu nella sua iconica versione "voglio le caramelle", così come fu disegnato dal mitico Luciano Costarelli (autorizzato dal Giappone) per le sue Lamincard (ne parliamo su «Anime Cult» 5).

Le varie forme di Majin Bu

Nel corso della saga, assistiamo a più "versioni" di Majin Bu. La prima forma, con la pancia in bella vista, è per metà buono e per metà cattivo. Senza la sua parte malvagia, diventa Mister Bu. Divertente e amichevole, è una versione "buona", in tutti i sensi. Di tutt'altra pasta in versione malvagia: estremamente magro, la pelle non è rosa ma grigia! Nella trasformazione a Super Bu, invece, ecco un potente guerriero, ossessionato dal desiderio di diventare il più forte dell'Universo (non è una cima nei ragionamenti e ha frequenti attacchi d'ira). C'è anche Kid Bu che, in realtà, sarebbe anche la sua forma originale. Sempre giocoso nel suo modo di fare, non proferisce mai parola e, soprattutto, ha come unico pensiero la distruzione di tutto! Assorbendo il Kaiohshin del Sud, si trasforma poi in Super Kid Bu, ovvero un essere super muscoloso. Infine, vanno citate le versioni di Majin Bu dopo aver assorbito i propri nemici. Molto carina la forma che prende dopo aver assorbito Son Gohan... Il personaggio di Majin Bu è amatissimo dai fan di Dragon Ball proprio per il suo essere tanto multiforme. Poi ci sarebbe da parlare della sua passione per le caramelle... ma quelle è meglio non nominarle proprio!

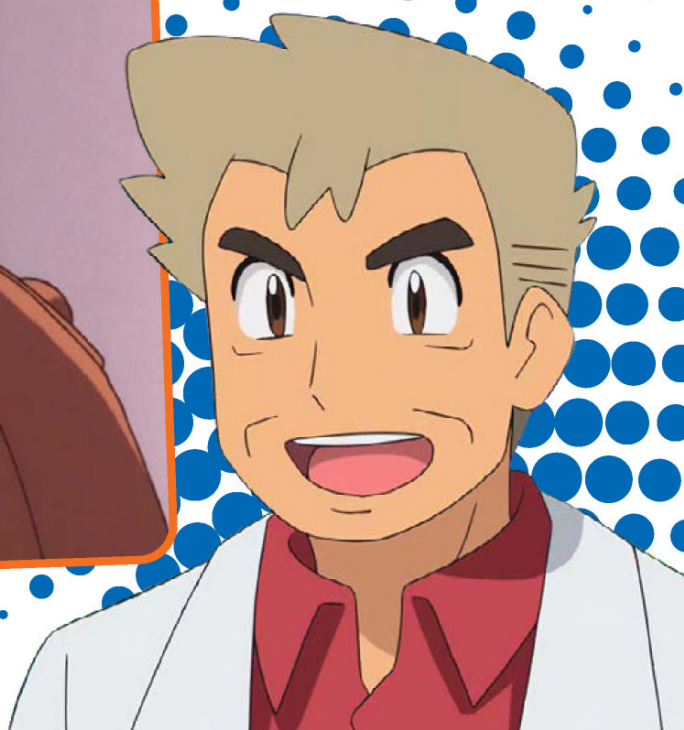
Oggi è tutto diverso. 30 anni fa avevi il tempo di imparare sul campo, ora non è più possible. Devi arrivare già preparato. Poi, una volta cominciato, questo mestiere si impara facendolo...

Segue da pag. 68

J.M.: Cosa consiglierebbe ad un giovane che volesse intraprendere oggi la carriera da doppiatore?

R.R.: Io capisco che questo mestiere possa avere un certo fascino, anche se mi sorprende sempre, forse perché ho diversi anni sulle spalle e ne ho viste di tutti i colori in questo mondo... Direi che fare dei corsi è la miglior strada da percorrere. La soluzione ideale sarebbe un corso completo, imparando anche la recitazione. Ci sono dei meccanismi che non si possono evitare se si vuole fare il doppiatore. Sa, 30 anni fa, avevi il tempo di imparare sul campo. Ora non è più possibile. Devi arrivare già preparato. Una volta cominciato questo mestiere, credo che si impari facendolo. In realtà, vale anche per altri mestieri. Indubbiamente è cambiato moltissimo il mondo del doppiaggio da quando ho cominciato io. Non so se in meglio in peggio ma sicuramente è tutto molto diverso ma credo che valga per tanti ambienti lavorativi.

Il tempo a nostra disposizione volge al termine. La sensazione è che Riccardo Rovatti sia davvero un artista molto peculiare. Uno con il suo curriculum potrebbe atteggiarsi a star. Invece, abbiamo incontrato una persona dai modi gentili e, soprattutto, schietta nelle risposte. Forse sarà anche per questo che i suoi personaggi, molto diversi tra loro, funzionano tanto bene con il suo timbro di voce. Dall'ispettore Juzo al plasmabile Majin Bu fino al cattivissimo ma simpaticissimo Plankton. Personaggi con nulla in comune tra loro, se non la voce di Riccardo Rovatti.

NON SOLO ANIME
Qui sopra: *Hitman Blood Money*, uno dei tanti videogiochi doppiati da Rovatti; in basso: Juzo Megure, da *Detective Conan*. un personaggio al quale si è particolarmente affezionato, e il professor OAK, da *Pokémon*.

SPECIALI & MANGA
DA NON PERDERE

LIBRI DI ANIME - SIGLE 12,90€ CAD.

ANIME CULT ENCICLOPEDIA 12,90€ CAD.

ANIME CULT RICORDI 9,90€ CAD.

ANIME CULT DOSSIER 12,90€ CAD.

ANIME CULT SPECIALE GIAPPONE 12,90€

JAPAN MAGAZINE ALBUM 12,90€ CAD.

ANIME CULT SPECIALE 12,90€

RIVISTA + CD

ANIME CULT RICETTE 9,90€ CAD.

ANIME CULT POKÉMON 9,90€ CAD.

CARTONI & TV CULT 9,90€

CORRIERE DEI PICCOLI 12,90€

MANGA NOVEL - ROMANZI 12,90€ CAD.

MANGA ONE SHOT 12,90€ CAD.

MANGA CULT 9,90€ CAD.

MANGA SHOJO 9,90€ CAD.

MANGA CLASSIC 9,90€ CAD.

AFFRETTATI!

Sono rimaste disponibili poche copie cartacee! Con 20€ di spesa la spedizione è GRATUITA!

Scansiona il QrCode per acquistarli oppure contattaci

Centralino
02 87168197
lun-ven 9:00-13:00/14:00-18:00

online
http://www.sprea.it

email
abbonamenti@sprea.it

WhatsApp
329 3922420
Solo messaggi

Il dodicesimo viaggio...

QUINTA TAPPA

NELLE FAUCI DI GODZILLA!

NEL PARCO DELL'ISOLA DI AWAJI

Dopo la città di Kobe, risorta dalle ceneri come l'araba fenice, dove abbiamo ammirato la pantagruelica statua robotica dedicata al Super Robot 28, oggi ci dedichiamo all'adrenalina e al divertimento che ci aspettano al Nijigen no mori, un parco a tema anime, tutto da scoprire!

di **Giorgia Vecchini**

L' AKASHI KAIKYO OHASHI (4 KM SUL MARE!)

I VORTICI DELLA BASSA MAREA

Nijigen no Mori significa letteralmente "foresta bidimensionale", un nome evocativo per questo parco, ancora poco noto, situato sull'isola di Awaji nella prefettura di Hyogo. Scordatevi l'organizzazione dei parchi Disney o degli Universal Studios: qui la gestione è decisamente più ruspante e, a tratti, improvvisata... ma personalmente non mi è dispiaciuto vedere i giapponesi più rilassati.

Un parco dalle tante anime

Il parco è immenso, un'oasi verde che si affaccia su un suggestivo scorcio marittimo. Tante le attività proposte: osservazione natu-

TRA CIELO E MARE

Situata nel mare interno di Seto, tra le isole Honshu e Shikoku, l'isola di Awaji è è nota soprattutto per il ponte sospeso più lungo del mondo (4 km) e per i vortici che si formano nello stretto di Naruto quando c'è la bassa marea.

ralistica, didattica, ludica e così via. Ma noi siamo qui per il divertimento e per immergerci nel mondo otaku che tanto amiamo.

Giunti all'ingresso, potete scegliere quali attrazioni visitare. Mi spiego meglio. A differenza dei classici parchi di divertimento, dove una volta acquistato il biglietto si ha diritto all'accesso libero e a tutta l'offerta disponibile (salvo particolari casi), molti parchi nipponici funzionano in sostanza come un gigantesco Luna Park. Si decide cosa si vuole provare e si paga per quella attrazione o per quella specifica zona. Nella fattispecie le quattro macroaree disponibili sono: *Naruto & Boruto Shinobizato*, *Dragon Quest Island*, *Godzilla Interception Operation* e *Crayon Shinchan, Adventure Park*, dedicato ai più piccoli.

PRONTI, VIA!
Se sono qui c'è un perché: sono venuta per infilarmi, senza se e senza ma, nella bocca di Godzilla a tutta velocità!

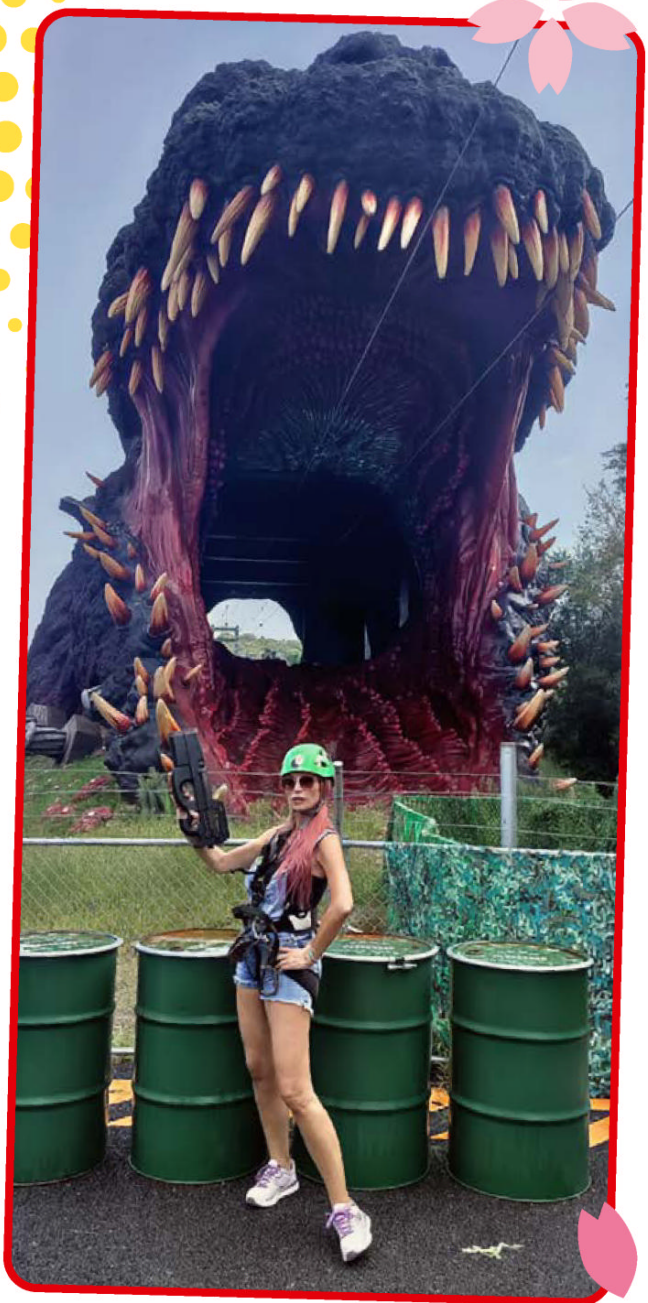
In bocca al mostro!

Sarò onesta: sono qui soprattutto per infilarmi senza se e senza ma nella bocca di Godzilla a tutta velocità, tramite la favolosa zip line che tenevo d'occhio già da tempo, ed è lì che ci dirigiamo immediatamente. A ben pensarci, se si entra dalla bocca significa che si esce dal... ma noi siamo dei temerari 🤣! E poi diciamoci la verità: se siete fan del kaiju più famoso dell'orbe terracqueo è una tappa imprescindibile, tutte le altre installazioni del lucertolone sparse per il Sol Levante impallidiscono di fronte a questa, ve lo garantisco.

Prima di percorrere la zip line però, si assiste a un filmato introduttivo che permette di calarsi nel Godzillaverse e che ci fa sentire membri di una missione per la salvezza dell'umanità. A questo punto ci prepariamo. Dopo essere stati imbracati a dovere c'è la possibilità di scegliere due percorsi: quello da 152 metri (che entra direttamente nella bocca di Godzilla) o quello da 162 che invece lo affianca. Non c'è nemmeno da chiedere cosa abbiamo scelto. Al termine delle foto di rito e di una piccola missione secondaria dove sparare alle cellule residue di Godzilla, il biglietto consente anche la visita al museo.

Tutti i Kaiju a rapporto!

Oltre a centinaia di modellini di ogni dimensione, all'interno di quest'area espositiva permanente troverete installazioni interattive che permettono ai visitatori di esplorare il mondo di Godzilla e soci, e vivere un'esperienza a 360° grazie a effetti speciali e tecnologie multimediali all'avanguardia.

Viene raccontata la storia dei kaiju, dalle loro origini nei film giapponesi degli anni '50 fino al loro impatto culturale globale. Il museo non è solo un'attrazione turistica, ma rappresenta anche un luogo di celebrazione della cultura giapponese e della sua tradizione narrativa. I kaiju sono infatti simboli di paura e meraviglia, spesso utilizzati per rappresentare le forze della natura e le conseguenze dell'industrializzazione. Il loro ruolo nei film offre anche una critica sociale e un'importante riflessione sulla storia e le esperienze giapponesi. Non a caso la storia di Godzilla è spesso vista anche come riflessione su questioni sociali e ambientali. Prima di uscire un salto allo shop è d'obbligo, sai mai che non trovi qualche gadget dedicato all'inutile Biollante, il mio kaiju preferito! No, non guardatemi così: tanto lo so che amate tutti quel tartarugone di Gamera! ▶

Benvenuti al Villaggio della Foglia

L'area più scenografica di tutto il parco è senza ombra di dubbio *Naruto & Boruto Shinobizato*, ovvero quella dedicata ai ninja del villaggio della foglia: il monte "Rushmore" con gli Hokage scolpiti nella roccia che campeggia su tutte le brochure e le pubblicità, non sarà in scala 1:1, ma ha un impatto devastante, lascia senza fiato. Una volta avuto accesso all'area si ha diritto a svolgere due missioni che scoprirete srotolando le pergamene che vi vengono assegnate.

Una consiste in un'avventura in cui si può interagire con l'ambiente circostante tramite un'app sul cellulare in realtà aumentata; l'altra è un percorso labirintico in cui si sale e si scende, ci si arrampica, si rotola come un vero ninja in una struttura di legno caotica e imprevedibile. La missione? Trovare tutti i timbri occultati (14 se non vado errando) a cui si può giungere solo sbloccando delle porte segrete. E qui viene il bello, perché queste fantomatiche porte si aprono solo ed esclusivamente se, davanti allo specchio nell'anticamera attigua a ogni punto timbro, ripetete in sequenza corretta due sigilli indicati dalla pergamena.

Se la posizione delle mani risulta esatta e lo svolgimento anche, ecco che con un effetto sonoro che ricorda il fuoco, si sblocca e si apre la porta. Io che sono un po' una pippa ho copiato pari pari una ragazzina che non avrà avuto più di dieci anni ed era bravissima. Quando si è accorta che ero in difficoltà e la imitavo, spudoratamente si è messa a ridere, mostrandomi lentamente le mosse corrette in sequenza. "Che boomer" avrà pensato, maledizione! Ci vuole circa un'ora abbondante per completare tutto il percorso, che si conclude con un lungo scivolo per uscire dalla struttura, ed è chiaramente studiato per l'altezza di un bambino: ovviamente – manco a dirlo – eravamo quasi tutti adulti! ►

A SPASSO COME UN VERO NINJA

Balza agli occhi la cura maniacale per l'architettura delle varie abitazioni, ispirata ai disegni originali del manga. Le piccole strade e i vicoli vi faranno sentire come se foste un ninja in missione, pronto a vivere avventure al fianco di Naruto, Sasuke e Sakura. E se vi viene fame...non perdetevi i ramen al ristorante di Ichiraku!

CONSIGLI DI VIAGGIO

COME ARRIVARE SULL'ISOLA DI AWAJI

Awaji è facilmente raggiungibile dalle vicine Kobe, Kyoto o Osaka. Se, come nel mio caso, arrivate da Osaka, il modo più semplice è usare l'autobus (un'ora e tre quarti di viaggio); lo shuttle ferma anche a Kobe, per cui potete anche scegliere di partire direttamente dalla città del Super Robot 28. In alternativa c'è il bus diretto "Kakehashi Naruto!" da Kobe e Osaka, prenotabile sul sito del parco, dove potrete viaggiare completamente immersi nel mondo dei ninja. Vi sconsiglio in questo caso l'opzione treno perché impiega più tempo per via di alcuni cambi necessari per giungere a destinazione. Bus e treni sono operativi anche da Kyoto, ma in questo caso, a seconda del mezzo scelto e della fascia oraria, mettete in conto quasi tre ore per arrivare a destinazione. Due se siete automuniti.

Una volta giunti alla fermata, vi basteranno pochi minuti di cammino per giungere al punto *pick up* del parco che raccoglie i visitatori e li porta al Nijigen no Mori con una navetta/trenino che opera durante tutto l'orario di apertura del parco. Ma se avete voglia di fare una passeggiata, in una dozzina di minuti potete arrivarci anche a piedi, ammirando la natura dell'isola e i piccoli *easter egg* tematici del parco disseminati qua e là.

FOTO E RICORDI!
Gli spot fotografici sono tantissimi, difficile resistere e non immortalarli tutti, senza contare i numerosi shop di souvenir, con ogni tipo di gadget, dai portachiavi alle action figure, passando per l'abbigliamento ispirato alla serie. Ciliegina sulla torta, il merchandising esclusivo del parco... Che fai lo lasci lì? E se poi te ne penti?

Sull'isola di Dragon Quest

La mia ossessione per i personaggi dalle espressioni intelligenti non poteva non farmi amare lo slime di *Dragon Quest*, e quando ne trovi davanti uno gigantesco all'ingresso dell'area tematica del videogame, come si fa a resistere e non spupazzarselo tutto? Dal momento in cui si entra nell'isola, i visitatori vengono avvolti in un'atmosfera magica, che ricrea l'universo di *Dragon Quest*. Come per Naruto possiamo scegliere un'avventura principale e una secondaria, che ci catapulta in un RPG vecchia scuola dove siamo noi a creare ed equipaggiare il nostro eroe (cioè noi stessi) e gironzolare nelle botteghe, chiacchierare con i personaggi, risolvere enigmi e sconfiggere i boss nemici. Un'esperienza immersiva che abbina tecnologie moderne, come la realtà aumentata, con elementi tradizionali di storytelling. Per fortuna anche in inglese.

Uno slime irresistibile!

Tappa obbligata il Luida's bar, per una pausa ristoro piena di... facce intelligenti!

Giorgia Vecchini è conosciuta nel mondo nerd per la sua prolifica attività come conduttrice, speaker, doppiatrice, content creator, grande collezionista ed esperta di cultura pop, specialmente anni Ottanta e Novanta, oltre che per la sua attività di Cosplayer (è stata prima campionessa mondiale nel 2005 al World Cosplay Summit in Giappone!).

Un'escape room per Ryo Saeba

Una delle caratteristiche del Nijigen no Mori è quella di creare numerose sinergie e *joint venture* stagionali tematizzate con titoli di richiamo. Si tratta dunque di attrazioni temporanee che variano a seconda che ci sia da celebrare un anniversario, cavalcare la fama dell'anime del momento e così via. Mentre scrivo, ad esempio, ci sono in essere due nuove esperienze dedicate a *Spy X Family* e a *Bleach*. Durante la mia vista invece era il turno di *Demon Slayer,* con un chiosco ad hoc, vari shop e una *quest* per ottenere una serie di timbri speciali da scovare lungo un itinerario interattivo. Ma soprattutto mi incuriosiva l'attività che aveva come tema *City Hunter*, al cinema in quel momento con l'ultimo film "Angel Dust".

100 TONNELLATE
Eccomi come la forzuta Kaori con il suo iconico martellone, alle prese con quel cascamorto di Ryo Saeba!

Trattandosi di una pellicola piuttosto attesa, era stata allestita una tensostruttura decisamente spartana, che doveva fungere da escape room temporizzata, mentre un animatore interagiva con i partecipanti cercando di disturbare la loro mission. Tutto in lingua nipponica. Ecco ... diciamo che il buon Ryo Saeba avrebbe meritato di meglio.

Nijigen no Mori sì o no?

Premetto che non ho visitato l'area dedicata a *Shinchan* che, per quanto sembrasse molto colorata e simpatica, è rivolta prettamente a bambini in età prescolare. Detto questo si tratta di un parco in evoluzione e sono certa che nei prossimi anni, visti i grandi spazi a disposizione, nasceranno nuove sorprese. Se vi piacciono i grandi spazi verdi, senza resse, e soprattutto siete grandi appassionati di Naruto, è già un luogo imperdibile e i vostri cosplay a tema sono i benvenuti per scatti in location memorabili e perfette. Se invece cercate situazioni più movimentate, come rollercoaster e analoghe, shop e locali brandizzati, ci sono parchi sicuramente più indicati, come ad esempio il Fuji-Q Highland nei pressi di Tokyo (di cui parleremo più avanti). Ma se posso dire la mia: la zip line di Godzilla vale da sola tutto il parco. Ma io sono di parte. Quella di Godzilla (e di Biollante!) ●

NELLA PROSSIMA PUNTATA

La "Nagoya otaku" che non ti aspetti

Sesta tappa a Nagoya, nota agli appassionati per ospitare la finale del World Cosplay Summit... ma **ATTENZIONE!** Ci rivediamo su «Anime Cult» 24, in edicola a metà gennaio 2025!

Delizie dal Moricafe Kodama di Nagoya, il locale che vi catapulta nel fantastico mondo dello Studio Ghibli!

a cura dell'**Ispettrice Gadget**

Dal Giappone non si fermano le nuove proposte di merchandising che strizzano l'occhio ai gloriosi anni '90... ma attenzione che anche sul fronte europeo c'è una novità (costosa sigh!) che potrebbe aprire le porte a future collaborazioni. E chissà che, con le feste imminenti, non possa venirvi qualche buona idea da regalare o regalarvi!

#1

SHUGO CHARA, LA MAGIA DEL CUORE

Arriva per la prolifica linea Special Memorize di Bandai il lucchetto magico (*humpty rock* in originale) di Amu Hinamori protagonista dell'anime *Shugo Chara!* Con le sue sei varianti cromatiche permette il *chara change* che preferite proprio come nella serie. Ma affrettatevi si tratta infatti di una limited edition preordinabile entro fine gennaio!

TISSOT/GRENDIZER

I più attenti lo avranno già visto spopolare in rete o magari ammirato dal vivo nelle vetrine di qualche negozio. Ebbene dalla collaborazione con il noto brand svizzero Tissot nasce un prestigioso orologio "spaziale" con un mito assoluto della nostra infanzia: Goldrake (Grendizer). Un'edizione limitata e lussuosa che è andata letteralmente a ruba nonostante il prezzo non proprio popolare. Ma guardate già solo la custodia a forma di disco che meraviglia... vien quasi voglia di acquistarlo anche solo per quella!

GRIFIS IL FALCO VERSIONE SUPER DEFORMED

La versione Nendoroid by Good Smile Company del principale antagonista di quel capolavoro fantasy che è *Berserk* è assolutamente adorabile! Alto 10 cm, viene fornito con base espositiva rettangolare trasparente, due volti con differenti espressioni – ma tranquilli, entrambe vi guardano con disprezzo – parti del corpo intercambiabili e spada sguainabile. Speriamo con Bejelit scarlatto, ovvero l' uovo del conquistatore, non incluso!

#4

I LOGHI DI DRAGONBALL

Per celebrare il 40nnale dell'edizione del manga stanno uscendo un sacco di gadget molto particolari. Come, ad esempio, i loghi ufficiali Bandai realizzati in ABS, 20 cm circa di larghezza per 4 di profondità. Solo per super fan!

#5

BUON ANNO... IN BUONA COMPAGNIA

Holly e Benji, *Spy X Family*, *My Hero Academia*, *One Piece*, *Pretty Cure*, *Kiss me Licia*... La lista e lunghissima. Originali giapponesi o esclusivi made in Sprea, i calendari dedicati agli anime per il 2025 sono tantissimi e supercolorati, difficile accontentarsi di uno solo! Ma il buon anno è assicurato... per tutto l'anno!

#6

RI-ACCHIAPPA LE CARTE MAGICHE!

I fan di *Card Captor Sakura* lo aspettavano... e Special Memorize non si è fatta pregare. In arrivo per il 2025 il primo iconico scettro della nostra acchiappacarte preferita. Lungo ben 60 cm, dal finish molto curato con oro metallizzato nei dettagli e bianco perlato sulle ali, grazie ai sensori di movimento permette di ricreare le scene del sigillo con le stesse melodie e gli identici effetti luminosi visti nell'anime. In più è inclusa la sigla di apertura originale "Catch you, Catch me".

COOL & CULT!

VIDEO GIRL AI

SE UNA SERA ALL'IMPROVVISO UNA RAGAZZA DA UN VIDEOREGISTRATORE...

Ai è una ragazza creata per uscire dalla TV attraverso una videocassetta, ma un guasto del videoregistratore dà vita a un'immortale storia d'amore. Un capolavoro del genere shojo, che è anche una "capsula del tempo" e dagli anni '90 a oggi ha conquistato ogni generazione di lettori.

di **Giorgio Messina**

Nel marzo del 1993 fa capolino nelle edicole italiana *Video Girl Ai*, un manga scelto e curato dai Kappa Boys e pubblicato in formato tascabile da Star Comics. Allora non sapevamo ancora di avere tra le mani un *tankobon*, ma VGA – così come lo chiamano i fan di tutto il mondo – nel corso dei 17 mesi in cui uscirono gli albi che compongono questa dirompente e fantastica storia d'amore, sarebbe diventato una pietra miliare dell'invasione dei manga nel Belpaese, capace di conquistare diverse generazioni di lettori e telespettatori.

All'epoca non conoscevamo ancora nemmeno il significato della parola *shojo*, che appare anche nel titolo originale dell'opera "Denei Shojo - Video Girl Ai", letteralmente "La ragazza del videoregistratore – Video Girl Ai".

Da Wingman a Video Girl

È proprio il caso di dirlo: per capire meglio VGA dobbiamo un attimo riavvolgere il nastro e ripartire da quando il suo autore, Masakazu Katsura, classe 1962, vinse il prestigioso Premio Tezuka mentre frequentava ancora il liceo. Il mangaka ottiene subito un incredibile successo nel 1983 con il fumetto *Wingman*, pubblicato in 13 volumi e trasposto da Toei in una serie animata di 53 episodi. In seguito però Katsura inanella prima un flop con il fantascientifico *Chokidoin Vander*, per poi realizzare

MI CHIAMO AMORE
Ai, che in giapponese significa "amore", è la Video Girl protagonista del capolavoro shojo di Masakazu Katsura. Le Video Girl sono esseri tecnofiabeschi che hanno la missione di consolare i puri di cuore dalle delusioni amorose.

Present from Lemon senza particolari sussulti. La svolta avviene nel 1989 con una breve storia intitolata Video Girl, che fungerà da prequel per VGA, a cui Katsura si dedicherà anima e corpo dal 1990 e che sancirà anche la sua completa maturazione artistica.

Triangolo amoroso

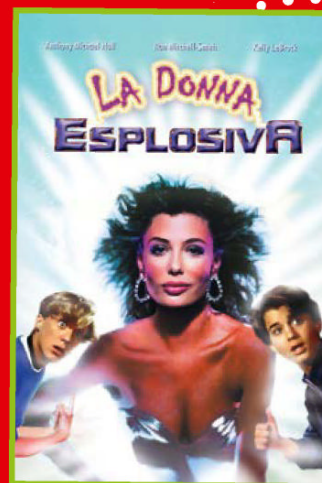
L'incipit di VGA è un classico triangolo amoroso adolescenziale. Lui (Yota) ama lei (Moemi) che però gli confessa di amare il suo migliore amico (Takashi) il quale invece respinge la ragazza per rispetto di lui. Così Moteuchi Yota, a cui viene storpiato spesso il nome in Motenai Yoda (letteralmente "senza donne"), tornando a casa dopo questa brutta delusione sentimentale, si imbatte in uno strano videonoleggio chiamato Gokuraku Club (letteralmente "Club Paradiso"). Yota non lo sa ancora, ma la videocassetta noleggiata cambierà per sempre la sua vita.

Guasto al videoregistratore

Tornato a casa il ragazzo vedrà la ragazza della videocassetta, Ai ("amore" in giapponese), materializzarsi davanti a lui uscendo dalla TV. La Video Girl è stata infatti creata per consolare chi subisce una delusione d'amore, ma un guasto al videoregistratore ne ha completamente alterato il carattere e Ai adesso è come un tornado che scombussola la vita di Yota. Nonostante sia solo un sedicenne, questi vive da solo perché orfano di madre mentre il padre invece lavora all'estero. Iniziano così le agrodolci vicissitudini di Yota e Ai, che investiranno anche tutti gli altri comprimari presenti nella vita del ragazzo. ▶

TUTTA "COLPA' DI UN GUASTO
Ai esce letteralmente dalla TV, ma a causa del guasto del videoregistratore di Yota, la Video Girl non sarà servizievole come si presentava nella videocassetta...

LE CITAZIONI IN VGA

Sono molteplici i riferimenti alla cultura anni '80 presenti nell'opera più famosa di Katsura. Innanzitutto il film "La donna esplosiva" (Weird Science) del 1985, diretto da John Hughes. La bellissima Kelly LeBrock interpreta Lisa, una donna creata al computer dagli adolescenti imbranati Gary e Wyatt che, per un incidente, prenderà vita e aiuterà i due giovani a conquistare due loro coetanee. L'uso dei monologhi è invece molto somigliante a quanto visto nella pellicola del 1969 "John e Mary" di Peter Yates. Viene citato anche "Agente 007 – Licenza di Uccidere" del 1962 con una immagine di Ai in bikini e pugnale. Nel capitolo 5 Yota assiste a un film dove Batman gioca a baseball, come nella storia "Bat-Man" tratta da «What The ... ?!» n.3 pubblicata dalla Marvel nel 1988 con testi di Peter David e disegni di Todd McFarlane.

FUORI DALLO SCHERMO
In VGA si riconoscono alcune similitudini con il film "La donna esplosiva" del 1996, diretto da John Hughes e interpretato dalla bellissima Kelly LeBrock. La pellicola ebbe un grande successo internazionale.

SI CRESCE, SI IMPARA, SI CAMBIA...

Ai deciderà di intervenire per cercare di aiutare Yota a fare innamorare Moemi di lui, ma a questo punto Katsura imprime una svolta del tutto innovativa al suo manga. Lo spunto narrativo iniziale infatti non serve a creare una situazione che si ripete all'infinito, come già visto in *Lamù*, *Ranma ½*, oppure *Orange Road*, ma il mangaka fa di VGA un romanzo adolescenziale in cui tutti gli attori in campo crescono e maturano, affrontando tutte le gioie e i dolori che i sentimenti possono generare, arrivando a fronteggiare anche la malattia e la morte come componenti delle umane vicende. L'intera storia di VGA dura infatti un arco temporale di un anno e mezzo circa, che è diviso essenzialmente in tre blocchi.

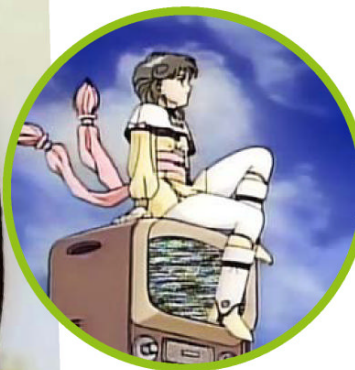
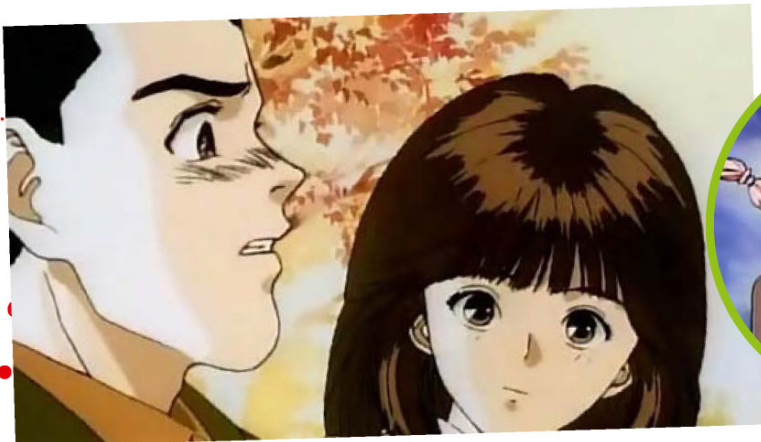
Tre frammenti di vita

La prima parte della storia termina con il capitolo venti in cui assistiamo alla scomparsa di Ai che nel frattempo si è innamorata di Yota e ha affrontato la sua natura di Video Girl, destinata a scomparire allo scadere di tre mesi, ovvero il tempo di riproduzione del nastro della videocassetta che l'ha generata. La seconda parte inizierà con l'arrivo della giovane Nobuko e terminerà al capitolo 47, con la fine della relazione tra quest'ultima e Yota e con l'arrivo di Natsumi, un'amica di infanzia del ragazzo. La terza parte, la più articolata e intensa, vede l'arrivo di Mai ("odio" in lingua giapponese), una nuova Video Girl inviata per eliminare Ai.

Un turbinio di eventi

L'autore a questo punto proietta tutti i personaggi in un turbine di eventi segnanti. Moemi viene salvata da uno stupro da Yota e se ne innamora; Natsumi, malata da tempo, andrà incontro alla fine ma non senza avere prima ritrovato il suo amato e aiutato Yota. Ai ritroverà la memoria e ricorderà il suo amore per Yota decidendo però di rinunciarvi, mentre Roleck, il luciferino creatore delle Video Girl, si scontrerà con il vecchio gestore del Gokuraku Club che nel frattempo diventato il "nonno" di Ai. Il finale di VGA è tutto concentrato negli ultimi quattro capitoli, con una sarabanda di colpi di scena e lo scontro finale tra Ai e Mai prima del lirico e commovente finale.

È SEMPRE LEI, MA È DIVERSA
Ai così come appare nella serie animata. Contrariamente al manga, nella versione anime ha i capelli scuri. Va però detto che la trasposizione animata è molto fedele alla versione manga, anche nel riprodurre lo stile di Katsura.

> "Anche se sei qui non riesco ad avvicinarmi a te. Anche se mi sei accanto mi sembra di essere dalla parte opposta dell'Universo. Neppure se strillassi come un bambino o tacessi come una statua di pietra penso che riuscirei ad avvicinarti. Anche se tu sei qui..."

Figlio degli anni ’80

VGA è figlio di quegli anni ’80 che ne precedono il debutto editoriale. Siamo davanti a un’opera intrisa di un romanticismo unico nel panorama dei manga. Non è solo una splendida storia d’amore. VGA è un viaggio nel cuore e nell’anima, un’opera che non è apprezzabile solo nell’adolescenza. Di fatto VAG, ancora oggi, nonostante i videoregistratori e le videocassette siano ormai oggetti “vintage”, è ancora capace di commuovere e conquistare qualsiasi pubblico. Ci riesce grazie al suo intricato e complesso intreccio narrativo e ai suoi personaggi, che si evolvono di pagina in pagina, soffrendo e gioendo insieme al lettore che vive con loro giorni sempre diversi.

Katsura, aiutato dagli altri talentuosi membri del suo studio K2R, impreziosisce ogni tavola con finissimi retini che esaltano l’ardito incedere della serrata regia. L’autore poi, in controtendenza con quanto capitato in altre opere shojo, riesce con rara grazia a dare ai lettori uno stupendo e poetico lieto fine, che fa assurgere VGA ad un vero e proprio capolavoro difficilmente eguagliabile. Le centinaia di pagine che lo compongono sono in fondo una celebrazione del sentimento più puro e semplice: l’amore in ogni sua declinazione. ▶

1200 EURO
Sotto: uno shikishi (disegno originale con dedica) firmato da Masakazu Katsura e dal regista Ryu Kaneda. Per accaparrarselo ci vogliono all'incirca 190.000 yen, cioè quasi 1200 euro al cambio attuale.

VIDEO GIRL LEN

Nel 1993 Katsura decide di dare un seguito a VGA realizzando i 15 capitoli che compongono *Video Girl Len*, una storia ambientata nove anni dopo le vicende occorse ad Ai e ai suoi amici. In questa nuova storia ritroviamo Yota che insegna in una scuola d’arte, Nobuko che organizza feste e il Nonno che ha fondato un nuovo Gokuraku Club, dove le Video Girl hanno un’anima. In *Video Girl Len* purtroppo non incontriamo mai Moemi e Ai, ma in un dialogo tra Yota e il Nonno apprendiamo che quest’ultima sta bene e che l’anziano gestore del Neo Gokuraku può andare a trovarla quando vuole. Len, la nuova Video Girl, ha il compito di aiutare Hiromu, allievo di Yota, a conquistare la compagna Ayumi. Il lieto fine anche stavolta arriverà e Len, terminata la sua missione scomparirà nella notte di Natale, dopo essere stata ritirata dal videonoleggio.

NOVE ANNI DOPO
Len è la Video Girl protagonista di una storia ambientata nove anni dopo gli eventi raccontati in VGA. In Video Girl Len incontriamo cresciuti Yota e altri personaggi e scopriamo che Ai sta bene.

ANIMATO, MA NON PER LE TIVÙ

Il successo editoriale di VGA spingerà lo studio di animazione Production I.G. a trasporre in animazione l'opera di Katsura in un anime composto da episodi realizzati appositamente per il mercato home video, i cosiddetti OAV (Original Anime Video). I sei episodi prodotti, della durata di 30 minuti l'uno, vennero rilasciati da marzo ad agosto del 1992.

I primi cinque episodi ripercorrono fedelmente quanto visto nel primo arco di capitoli del manga e sono realizzati in modo molto accurato, anche tecnicamente, presentando una buona animazione, una cura meticolosa degli sfondi e ottimi effetti speciali. Il sesto episodio chiude invece la storia in modo affrettato, risultando deludente, nonostante si rifaccia al capitolo 18 del manga intitolato "La scala di vetro". Probabilmente la serie OAV non riscosse in patria il successo atteso e la produzione decise così di completarla dandogli comunque un finale il più vicino possibile alla fine del primo blocco visto nel fumetto. Non è difficile immaginare quindi che l'intenzione iniziale di Production I.G, fosse invece quella di trasporre in animazione tutto il manga.

Una grande potenzialità

Appare comunque curioso constatare come una storia che si imperniava su una videocassetta non trovò il successo sperato proprio su questo mercato. Probabilmente la versione animata di VGA fu svantaggiata proprio dalla scelta di presentarla come OAV, anche se il produttore si era fatto notare con *Patlabor* nel 1987 e avrebbe trovato in seguito il successo con *Ghost in the Shell* e *Neon Genesis Evangelion*, diventando uno studio di animazione leader nel settore. Ma VGA non poteva diventare comunque una serie animata per i circuiti televisivi. Non ne aveva le caratteristiche e soprattutto avrebbe rischiato di venire snaturata completamente. I sei episodi prodotti però dimostrano le incredibili potenzialità che la serie mantiene, anche in versione animata che, paradossalmente, non era realizzata per essere un prodotto per adolescenti.

UN BACIO...
A sinistra: Ai sulla copertina dell'edizione in DVD degli OAV; al centro: Katsura, per le versioni internazionali, in alcune scene in cui Ai appare nuda aggiunse delle mutandine.
A destra: Yota spera di salvare Ai con un bacio.

I LIVE ACTION DI VGA

Nonostante Katsura non sia più riuscito ad eguagliarne il successo con le sue opere successive, il brand di VGA è comunque rimasto molto attivo nel tempo. Nel 1991 è stato trasposto in un film live action. La pellicola racconta il primo blocco di capitoli ma ha però un finale diverso rispetto al manga. Nell'inverno del 2018 TV Tokyo ha presentato la serie televisiva "Denei Shojo Video Girl Ai 2018" che ha per protagonista Sho, nipote di Yota, innamorato della compagna di classe Nanami. Un giorno il ragazzo scopre un vecchio videoregistratore danneggiato proprio nella casa dello zio, lo ripara e all'improvviso, dalla TV, esce una misteriosa ragazza: Video Girl Ai. Nel 2019 sempre sullo stesso canale è uscita la serie *Video Girl Mai* che racconta del personaggio già visto anche nel manga.

PRIMA DI INTERNET

Video Girl Ai echeggia di tempi lontani ma vicini. Non è solo un capolavoro ma è anche una capsula del tempo. Involontariamente l'opera di Katsura è diventata una bolla temporale che racchiude l'inizio degli anni '90. Una sorta di specchio immutabile in cui si riflette anche il nostro ricordo di come eravamo allora, quando lo leggevamo. Non esistevano ancora i cellulari, non c'erano i social, non eravamo tutti interconnessi. Il videoregistratore era un apparecchio imprescindibile. Noleggiare videocassette una ragionata sciarada.

In un mondo senza Internet fu il passa parola a decretare il successo della serie tra i lettori. Le fumetterie erano ancora rare mosche bianche nei tessuti cittadini e così, in una lontana e caldissima estate del 1993, mentre alla radio suonava "Battito animale" di Raf, sotto gli ombrelloni in spiaggia era facile portare gli albi di VGA. Erano piccoli. Li chiamavamo solo tascabili. Non sapevamo ancora nemmeno che i cartoni animati si chiamassero anime. E per un attimo, lungo 17 mesi, credemmo tutti che bastava noleggiare la videocassetta giusta perché dalla TV uscisse una bellissima ragazza, simulacro riflesso di quel primo amore che (forse) non si scorda mai.

TI AMO!
Ai scompare nel finale, ma riesce a dichiarare il proprio amore per Yota. Sopra, al centro: di Ai è stata realizzata una statuetta statica dallo sculpt molto dettagliato, ispirata alle illustrazioni delle copertine dei tankobon.

SORRISI E SOSPIRI
Le locandine del film in live action di VGA realizzato nel 1991 e della serie dal vivo "Denei Shojo Video Girl Ai 2018" andata in onda su TV Tokyo e che ha per protagonista Sho, il nipote di Yota.

a cura di **Alessandro Bottero**

PUMPKIN NIGHT (serie in corso)

Seima Taniguchi – Masaya Hokazono

HIKARI · € 7,50

Splatter crazy manga, con adrenalina a 1000, e personaggi del tutto fuori scala. Se pensate che Harley Quinn sia fuori di testa, ricredetevi. A paragone di *Pumpkin Night* e delle dark lady presenti in queste pagine, Harley fa la figura della chierichetta. Il manga di Taniguchi e Hokazono prosegue la sua folle corsa con alla base un principio basilare: "la vendetta sta arrivando!". Hikari si conferma editore attento alle proposte più spiazzanti e innovative provenienti dal Giappone. Da segnalare l'ottimo lavoro di Teresa Gallicchio alla traduzione, capace di rendere il sapore allucinato dei testi originali.

UN ANNO PER AMARTI (volume unico)

Gene Luen Yang – Leuyen Pham

TUNUÉ · € 24,00

Potente Graphic Novel, che parla di amore, famiglia e tradizione mescolando il tutto in una storia avvincente. La storia di Val, convinta che come tutta la sua famiglia prima di lei sarò destinata a essere infelice in amore, che improvvisamente trova nuova speranza nel corso di un evento della comunità sino americana. È vero amore? È solo vana speranza? Gene Leun Yang, già autore di *American Born Chinese*, sul duro cammino di chi vive tra due mondi, e finalista al National Book Award, fa ancora centro con una storia intensa e passionale. Val cerca il suo sogno, e tutti noi lo cerchiamo con lei. Ottimo esempio di USAmanga.

UNICO – IL RISVEGLIO (serie in corso)

Tezuka – Samuel Sattin – Gurihiru

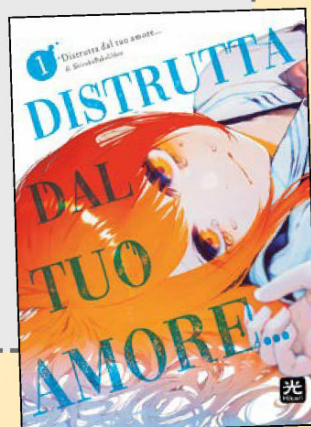
TUNUÉ · € 14,50

Unico è uno dei manga più dolci e amati di Osamu Tezuka, la storia di un piccolo coraggioso unicorno, esiliato sulla Terra dalla malvagità della Dea Venere. Samuel Settin (testi) e Gurihiru (disegni) hanno dato vita a un delizioso reboot di questa storia nata negli anni '60, ridando nuova vita a una storia sempre valida e coinvolgente. Lode alla Tunué per essersene accorta, ed averlo proposto nella sua collana Manga. Consigliatissimo sia ai bambini che ai grandi (in particolare a chi ama Osamu Tezuka), si tratta di un reboot che rispetta l'originale e gli dona una freschezza in linea con il presente. Se state cercando un regalo di Natale fateci un pensierino.

DISTRUTTA DAL TUO AMORE (serie in corso)

ShirukaBakaUdon

HIKARI · € 7,50

Cosa fa una ragazza bullizzata e disprezzata? Spesso cresce bramando l'attenzione altrui. Ecco perché Kanae, dopo essere stata bullizzata alle medie, si ritrova a vendersi per denaro a uomini maturi, credendo così di avere il loro affetto e la loro attenzione. Ma in questa storia di umiliazioni un giorno Kanae nel corso di uno di questi appuntamenti incontra Hiroshi, ragazzo che appartiene al mondo scolastico di Kanae, e che la tratta con delicatezza. Sboccia l'amore, ma il fragile equilibrio di Kanae si infrange, e la vera tragedia colpisce senza pietà per nessuno. Opera forte sul bullismo, e le conseguenze che lascia nell'animo delle vittime.

TSUGUMOMO (serie in corso)

Yoshikazu Hamada

NIPPON SHOCK · € 7,90

E se improvvisamente la vostra vita venisse ribaltata di 180 gradi? Se vi ritrovaste coinvolti in schermaglie sentimentali con un pizzico di perfidia con una ragazza bellissima, ma che in realtà è uno spirito che non segue le normali regole morali di noi umani? È questo quel che il destino riserva a Kazuya Kagami, da poco orfano di madre, e che un giorno si ritrova davanti Kiriha, ragazza bellissima che sembra conoscerlo da anni e anni. Ma chi o cosa è in realtà Kiriha, e perché quando c'è lei in giro succedono sempre cose strane e assurde? La vita di Kazuya non sarà più la stessa, in questa sexy-magical comedy, dall'humor tipicamente giapponese.

Furyo Bloody Blade (volume unico)

Mimmo Leomporro

MANGA SENPAI · € 12,90

Ottimo esempio di ItaloManga, questo *Furyo Bloody Blade*, racconta la storia di Riku Daitan, samurai super potenziato da un'organizzazione segreta criminale, che si ribella e assieme ai suoi antichi compagni cerca di mettere fine alle macchinazioni di chi ha tramutato lui e altri in assassini senza scrupoli. Ma se in realtà Riku fosse sempre stato un mostro, e l'organizzazione si fosse solo limitata a risvegliare quel che era da sempre dentro di lui? Mimmo Leomporro offre un'ottima prova come autore completo, confezionando una storia originale, pur con echi di grandi classici del passato, uno tra tutti *Bastard*.

HIRAYASUMI (serie in corso)

Keigo Shinzo

J-POP • € 7,50

Manga che celebra la gioia di vivere giorno per giorno, affrontando la vita con leggerezza e ottimismo. Hirato Ikuta è un giovane che prende la vita con spensieratezza, ed è amico di tutti coloro che incontra. Ecco perché un'anziana, sua amica, gli lascia in eredità una casetta presso Tokyo. Dopo pochi mesi la vita di Hirota viene agitata dall'arrivo di Natsumi, sua cugina, che si trasferisce da lui per frequentare l'università. Keigo Shinzo ci racconta una storia delicata e dolce, sulla vita quotidiana di Hirato e Natsumi, talmente diversi tra loro da non poter far altro che diventare amici.

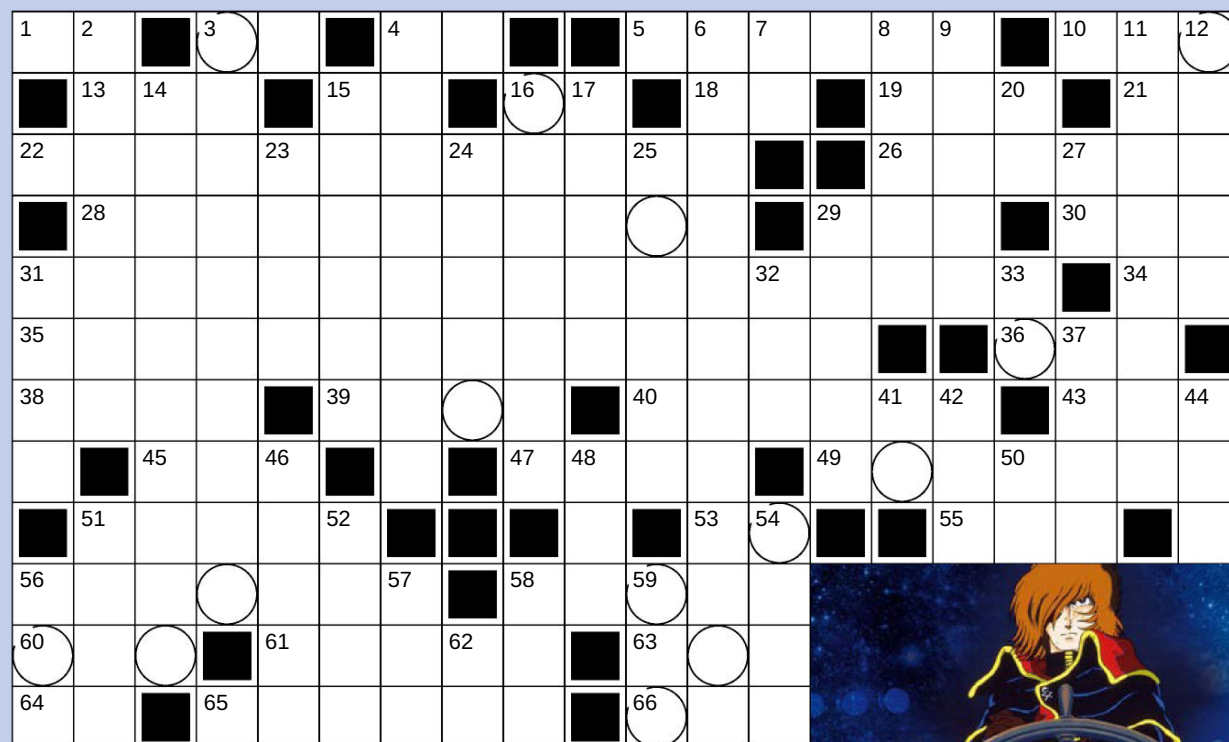
LOVE (volume unico)

Kamimura Kazuo – Nakajima Sadao

COCONINO · € 24,00

Ci sono i manga da leggere, divertirsi e mettere via. Ci sono i manga più concettosi e impegnativi. E poi ci sono quelli di Kazuo e Sadao. Lode alla Coconino che tenacemente ce li propone in edizioni cartonate di grandissimo pregio. Questo *Love*, pubblicato per la prima volta nel 1973 e qui proposto in una versione di assoluto prestigio, è una riflessione sull'amore, che prende spunto dalla teoria platonica delle due metà. Hijiriko (lei) e Oikawa (lui) sono due innamorati che vivono tutte le sfumature dell'amore: innamoramento, passione, gelosia, vendetta, follia finale. L'ossessione di Hijiriko per l'anima gemella la porterà a fare cose mai pensate prima, perché una volta che l'hai trovata farai di tutto per non perderla più.

CRUCIOTAKU

Un cruciverba solo per veri otaku DOC (per niente facile, sappiatelo!).
Una volta completato, nelle caselle con un cerchio si leggerà il nome del pirata spaziale che ci ha fatto innamorare.
Sì, lo sappiamo, lo conoscete già... Così il suo nome vi aiuterà a risolvere tutto il resto (forse)!

ORIZZONTALI

1 La fine del lollipop - **3** L'inizio di *Conductor* - **4** In testa a Staryu e a Starmie - **5** Le raccontano i manga - **10** Un membro del Team Idro di *Pokémon*... dal nome palindromo - **13** La sigla di Israele per il CIO - **15** I limiti di Shizuka - **16** Iniziano *Piece e Real* - **18** Due lettere di Ran - **19** La TV di Stato britannica - **21** Il cuore di Giorno - **22** Ne *I Cavalieri dello zodiaco* è lo Specter della Stella del Cielo Intrepido - **26** Un tipo di tempesta presente nel manga *Planetes* - **28** Il manga con protagonista Yoshino Nako (6,5) - **29** Con la SEM nel marketing digitale - **30** Aprono certi annunci economici - **31** Il manga con ragazzi che sono reincarnazioni di personaggi delle favole e della mitologia (8,4,5) - **34** In testa a Edward - **35** Manga ambientato a Jeru, Salem e nella città discarica (5,4,5) - **36** Il Becker ala destra e numero **11** - **38** National Advisory Committee for Aeronautics - **39** Il Dies... del Giudizio finale - **40** Il manga con protagonista un mago insegnante - **43** Duilio della boxe - **45** Il contrario di iper - **47** Celebre hit di Katy Perry - **49** Il New... che comprende Maine e Rhode Island - **51** Un manga di Naoki Urasawa a tema sportivo - **53** Prima e sesta di *Monophobia* - **55** Con *On* in un manga con protagonista un aspirante startupper - **56** Una caduta... onomatopeica - **58** La giovane protagonista di un manga che sposa "Daddy Long-Legs" - **60** Precede... G nel nome di un pirata dell'armata di Diamante in *One Piece* - **61** Akatsuki, protagonista del manga il cui titolo originale è *Naka no Hito Genome* - **63** Automobile Club d'Italia - **64** Prima dell'ultima di *Basilisk* - **65** Lo scaldabagno elettrico - **66** Un luogo immaginario dell'Universo DC.

VERTICALI

2 Ha tastini bianchi e neri - **3** Una sezione del Giro d'Italia - **4** Modellare nella forma - **6** Lo è un tipo di cerotto - **7** Due vocali di Goldrake - **8** Il drammaturgo di *Casa di bambola* - **9** Si sfoglia digitalmente (1,4) - **11** Il gatto robotico protagonista dell'omonimo manga - **12** Il manga in cui gli "altered" sono esiliati in sull'omonima isola (4,1) - **14** Lo è spesso, nel modo di vestire, Tai Kamiya in *Digimon Adventure* - **15** Antichi abitanti di Catania o Siracusa - **16** A causa di... in latino - **17** La moneta dei russi - **20** Le prime di Clara - **23** Antica spada corta - **24** La gemella di Tsubasa nell'omonimo manga - **25** Propria di un lavoro come quello di Mio Omori nel manga *Desiderio* - **27** I fianchi di Asuka - **29** Una famosa di manga è quella con protagonista il detective Conan - **31** Le usa Benjamin Price - **32** Seguente in breve - **33** Sono vicine in Capitan Futuro - **37** Il pupazzo di neve di *Frozen* - **41** Con le MT sono degli strumenti che consentono ai Pokémon di imparare delle mosse - **42** Oscilla nella bilancia - **44** Quelle di marzo furono fatali a Cesare - **46** Lo commercia Isamu Hijikata in un manga - **48** Animale che ricorda un popolare gioco con i dadi - **50** Dopo la prima di *Elfen Lied* - **51** Una scuderia in Formula **1** - **52** Il pattinatore Katsuki, protagonista di un manga - **54** Un musical e un brano di Lady Gaga - **56** Partito Liberale Italiano - **57** Militare (abbr.) - **58** Fra mar e gio sul datario - **59** Il Wraithraiser che è un Regolare di rango C in *Tower of God* - **62** La fine di *Beyblade*.

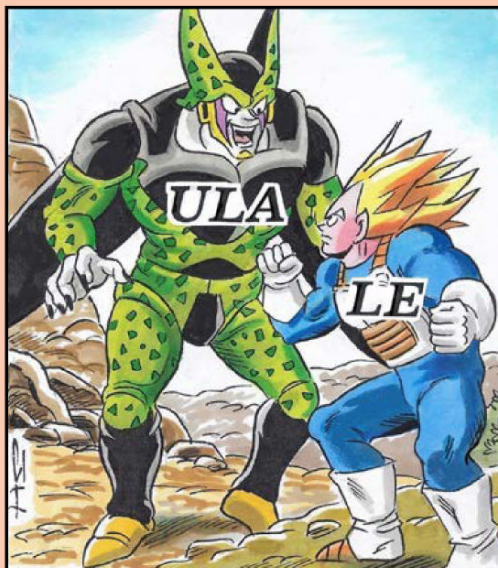
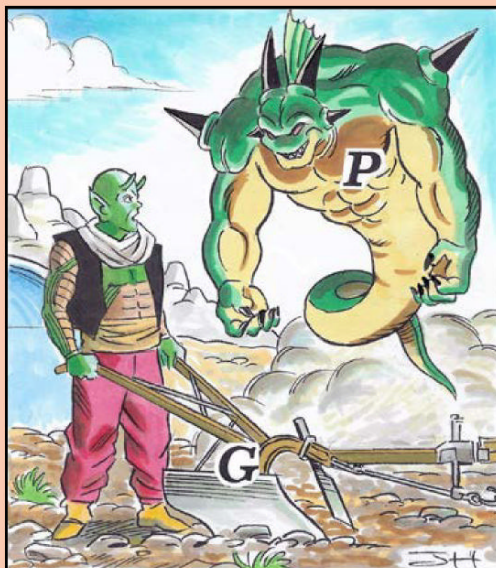
R	D	R	E	R	A	I	L	G	E	V	R	O	S
I	S	O	A	T	I	R	E	F	S	A	R	T	P
C	R	C	L	O	N	O	R	T	E	G	A	I	O
A	C	A	A	C	G	L	I	R	A	A	V	N	S
T	I	A	T	G	E	A	N	A	L	T	I	A	A
T	A	D	N	S	N	V	S	B	O	T	T	V	T
I	O	A	E	D	O	O	D	I	U	A	I	O	O
N	T	T	M	I	I	T	Z	E	C	S	T	I	T
V	N	A	I	C	P	D	R	Z	S	I	E	G	A
I	O	Z	N	E	A	A	A	E	I	A	P	L	T
A	R	Z	A	N	I	I	R	T	L	M	M	O	S
T	F	I	Y	P	U	G	A	I	E	E	O	N	I
O	N	L	S	T	G	I	O	A	T	S	C	A	D
N	O	A	A	A	L	E	I	F	S	E	T	I	N
I	C	R	R	G	A	L	U	R	F	U	R	F	E
C	E	O	I	R	I	V	A	L	E	O	E	F	R
S	G	M	R	K	E	N	O	I	Z	I	N	U	P
A	A	E	H	V	T	E	I	R	E	S	E	R	P
F	T	D	P	R	O	V	E	N	I	E	N	Z	A

IL CRUCIPUZZLE DI BIA

Cerca e cancella le parole della lista all'interno dello schema, che possono essere scritte in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra a sinistra e da sinistra a destra. Le lettere che restano ti diranno cosa sogna di diventare la bella Bia (6, 5, 7).

AGGRESSIVA
AIUTARE
ANIME
APPRENDISTATO
CANDIDATE
CIOSA
COMPETITIVA
CONFRONTO
CORVO
DANY
DEMORALIZZATA
DOLCE
FAMIGLIA
FASCINO
FRUFRU
GATTA SIAMESE
GIOVANI
GOFFO
INVIATO
KILIA
PROVENIENZA
PUNIZIONE
RABI
RICATTI
RIVALE
ROCA
RUFFIANO
SCAGNOZZI
SCUOLA
SERIE TV
SORVEGLIARE
SPIARE
SPOSATO
TERRA
TIRAPIEDI
TOSTA
TRASFERITA
TRONO
VALORI

DRAGONREBUS!

di Ele & James

1 - Rebus (7, 8)

2 - Rebus (4, 6, 5)

20th Century Boys

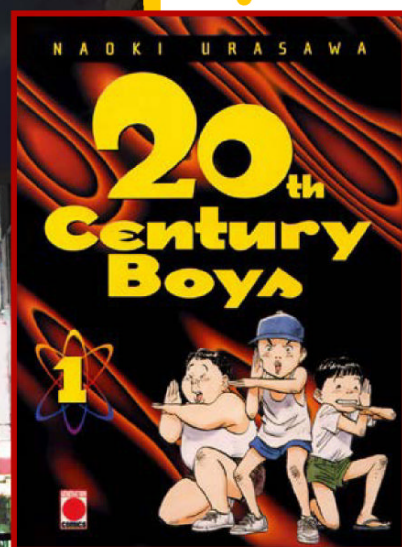
TRE AL POSTO DI UNO

Alla fine degli anni '90 in Giappone uscì un prodotto che avrebbe fatto la storia. Quando nel 2008 arrivò in Italia, pubblicato da Planet Manga, per la prima volta un fumetto giapponese ricevette il plauso anche da chi non li aveva mai letti. *20th Century Boys* – questo è il titolo – aveva fatto il miracolo.

di **Alessandro Bottero**

Naoki Urasawa aveva un problema non da poco. Sembra uno barzelletta, ma non è così. Il suo manga, *20th Century Boys*, piaceva a tutti. E non a tutti i lettori manga. No. Piaceva a tutti tutti. Anche a chi non leggeva manga. In un modo sinceramente inaspettato Urasawa era riuscito a realizzare un'opera che toccava il cuore sia di chi leggeva manga, sia di chi non lo leggeva.

Il problema di piacere a tutti

A riprova del suo gradimento... mondiale, abbiamo il Grand Prix

IL PRIMO FILM
20th Century Boys 1: The Beginning of the End, locandina giapponese del primo film della trilogia; di fianco la versione italiana del primo volume del manga. Qui a destra, il cast, con al centro Keniji (Toshiaki Karasawa).

del festival di Angoulême, in Francia, nel 2004, come miglior fumetto e l'Eisner Award alla San Diego Comicon del 2011, negli Stati Uniti, come migliore edizione americana di un fumetto orientale. Tutto questo oltre ai numerosi premi vinti in Giappone. Ora, il problema è: se hai un successo tale, e il pubblico ti segue aspettandosi sempre di più e di meglio, come fai a non deludere queste aspettative quando la casa editrice decide di concedere l'autorizzazione per realizzare dei film live action tratti da questa serie amata da tutti? La risposta è: fai del tuo meglio, e speri di non diventare un *Dragonball Evolution 2*.

I ragazzi del ventesimo secolo

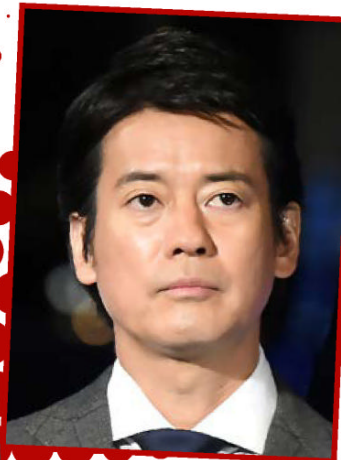
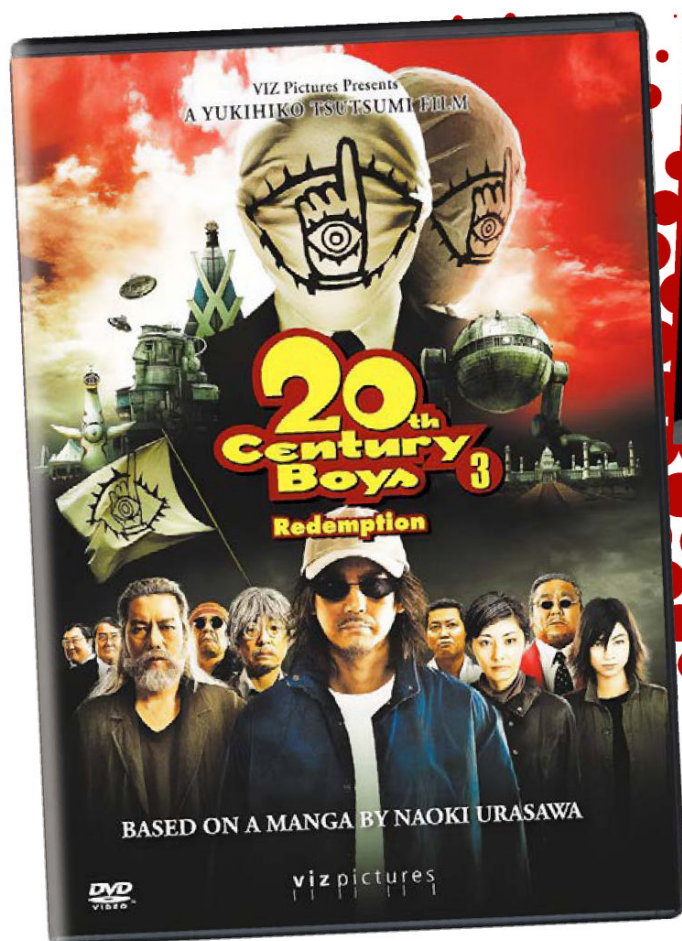
La storia di *20th Century Boys* è un arazzo moltiforme, che vede un cast molto ampio agire lungo un arco temporale di quasi 50 anni, dal 1969 al 2016 e oltre. Alla base, semplificando, c'è sempre lo scontro tra Bene e Male, ma se il Male alla resa dei conti è facilmente individuabile nella figura de "l'Amico", dittatore e burattinaio che ha mosso i fili di ogni tragedia avvenuta dal 2000 in poi, il cast dei personaggi positivi o che quantomeno si oppongono a lui, è sterminato. Volendo individuare due nomi possiamo indicare Kenji e Kanna (Kana, nella versione italiana Planet Manga), zio e nipote che ognuno a modo loro si oppongono alla dittatura dell'Amico.

IL SECONDO CAPITOLO
Sopra: la locandina della versione spagnola di *20th Century Boys 2: The Last Hope*, secondo capitolo della trilogia.
A destra Yukihiko Tsutsumi, regista dell'intero progetto cinematografico.

Facciamo un film

Il successo quasi immediato del manga, malgrado la storia molto complessa, spinse la Shogakukan, casa editrice del manga, a pensare a come capitalizzare questo risultato. La sensazione era che la storia fosse troppo complessa per un adattamento anime, con un cast troppo allargato per i cannoni classici dell'animazione TV. L'idea fu di realizzare un prodotto Live Action, trattando il materiale narrativo del manga alla stregua della sceneggiatura di un vero e proprio film. Dopo i primi meeting di produzione, però, fu subito chiaro che un film solo non sarebbe riuscito a rendere la ricchezza del manga, senza tagli tali da snaturare il tutto. Si decise quindi di realizzare una trilogia, probabilmente sulla spinta del successo mondiale della trilogia del Signore degli Anelli di Peter Jackson, Ma quando si tratta di trilogie il problema è che il primo film è un *All in*. Devi puntare tutto e sperare di centrare l'obiettivo, o non ci sarà mai un secondo.

Si parte

Nel 2006, dopo 249 capitoli usciti dal 1999 in poi, il manga arriva alla conclusione. Nello stesso tempo inizia a prendere corpo il progetto live action. Si decide il regista, passo fondamentale, scegliendo Yukihiko Tsutsumi, che dal 2000 in poi si era costruito una solida fama come regista di film action thriller. Nel 2000 infatti aveva diretto *Keizoku The Movie*, campione di incassi in Giappone, e nel 2003 il thriller *2LDK*, film ambizioso realizzato con due soli personaggi, ambientato in una casa e girato in una settimana. *2LDK* vince il premio per la regia al ►

HA FATTO CENTRO!
A sinistra: il dvd in lingua inglese di *20th Century Boys 3: Redemption*, terzo e ultimo capitolo della serie. Tra tanti live action deludenti, *20th Century Boys* ha mirato alto, e ha fatto centro. Sopra: Toshiaki Karasawa interpreta il personaggio di Kenji.

Philadelphia Film Festival, facendo diventare il nome di Tsutsumi famoso anche in Occidente. Nel 2005 Tsutsumi diresse una serie TV live action tratta dal manga *H2* di Mitsuru Adachi.

Questi fatti, e soprattutto il suo essere un nome mediamente spendibile con i distributori occidentali, spinsero la Shogakukan ad affidargli il compito di dirigere la trilogia live action di *20th Century Boys*. Tsutsumi accettò a una condizione: nessuna ingerenza nelle sue scelte narrative. Anche Naoki Urasawa, l'autore del manga, ebbe un ruolo limitato al controllo dei copioni, senza poter intervenire direttamente con modifiche, senza l'approvazione del regista. Il budget stanziato per la trasposizione complessiva del manga in film (tre lungometraggi) è stato di 60 miliardi di yen, circa 60 milioni di dollari, e le riprese sono andate avanti per tutto il 2007, con una fiducia nel risultato finale, dato dal costante plauso che i fan e la critica davano al manga.

Il cast: quattro su tutti

Il cast scelto per la trilogia era, per l'epoca, di buon livello. È vero che il manga presenta un numero di personaggi molto elevato, e ognuno ha almeno una scena importante a suo nome nell'arazzo complessivo della trama, ma alcuni spiccano sulla massa. Per interpretare quattro di questi personaggi principali la produzione scelse attori già affermati e con un buon seguito.

In mezzo a molti live action deludenti, 20th Century Boys ha mirato alto e ha fatto centro, senza tradire lo spirito originale del manga, e con un buon successo di pubblico e di critica...

Kenji, in un certo senso il "protagonista" principale fu affidato a Toshiaki Karasawa, attore specializzato in scene di azione e che prevedono l'uso di spade o armi da taglio. Nel 2008, anno di uscita del primo film della trilogia, Karasawa aveva una carriera di buon livello, con alle spalle tre nomination ai Japan Academy Film Prize, e una vittoria nel 1993 come debuttante dell'anno. Occio (Otcho), l'altro componente del gruppo che si oppone all'Amico e alle sue diaboliche macchinazioni, fu affidato a Etsushi Toyokawa, attore dalle buone doti drammatiche, che nel 1996 aveva vinto il Popolarity Award, premio assegnato dal pubblico, per il film drammatico *Love Letter*.

Tra i personaggi femminili due vanno sicuramente ricordati, Yukiji e Kanna. La prima, amore segreto d'infanzia di Kenji, è interpretata da Takako Tokiwa, attrice di buona fama, che tre anni prima di apparire in *20th Century Boys* aveva vinto il Japanese Academy Award come Miglior Attrice protagonista per la sua interpretazione nel film *Akai Tsuki*. Kanna invece, la giovane che tenta di salvare la popolazione di Tokyo dallo sterminio progettato dall'Amico, è interpretata da Airi Taira, anche famosa per essere la moglie del calciatore Yuko Nagatomo (in forza all'Inter dal 2011 al 2018). Come si vede un cast di buon livello, garanzia di una capacità interpretativa superiore alla media.

La trilogia

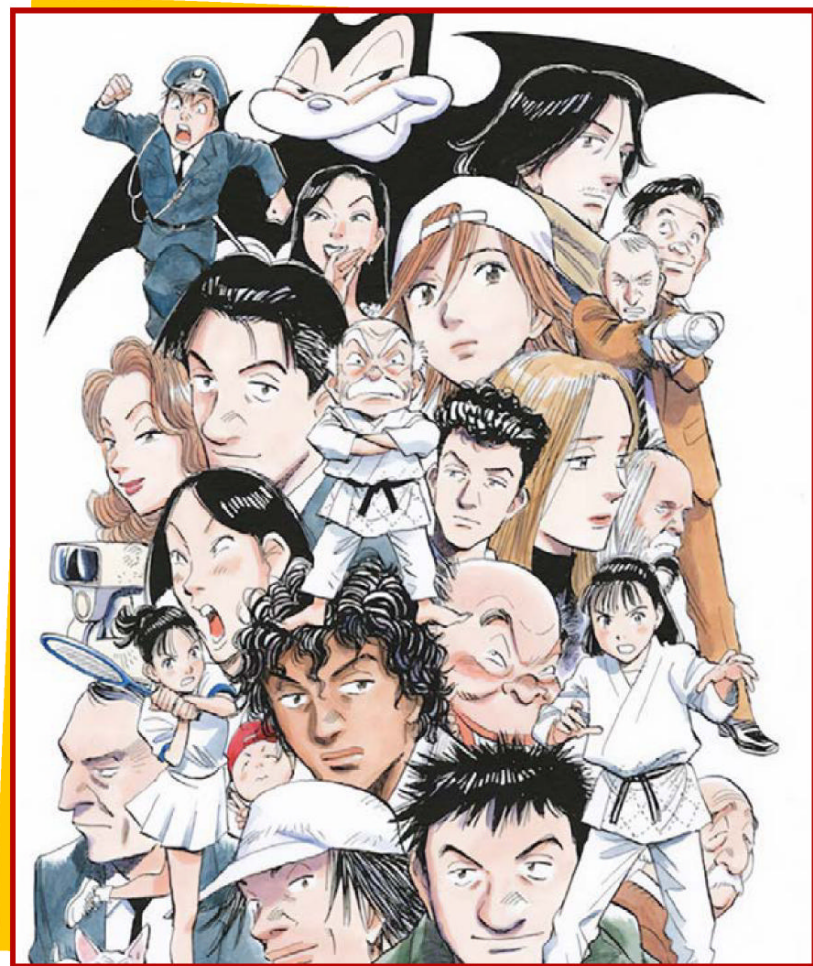
I tre film sono usciti nelle sale cinematografiche tra il 2008 e il 2009, con la prima mondiale del primo capitolo della trilogia tenutasi a Parigi il 19 agosto 2008, con una proiezione per 400 spettatori a inviti al cinema Publicis Champs Elisées. Il 30

agosto 2008 ci fu il lancio ufficiale nelle sale giapponesi, e successivamente nel resto del mondo (il primo capitolo uscì in 23 paesi tra Asia, Europa e Nord America). Il secondo e terzo capitolo uscirono nel 2009, rispettivamente il 31 gennaio e il 29 agosto, così che in un anno gli spettatori potessero godere dell'esperienza filmica nella sua interezza. I tre film hanno una durata complessiva di oltre sette ore (rispettivamente 144, 139 e 156 minuti) avvicinandosi quasi a un formato "miniserie TV di nuova generazione", in sei o sette puntate da 50 minuti l'una. In Italia il primo capitolo è stato proiettato nel corso del Future Film Festival 2009, mentre il secondo e il terzo sempre al Future Film Festival, ma nel 2010.

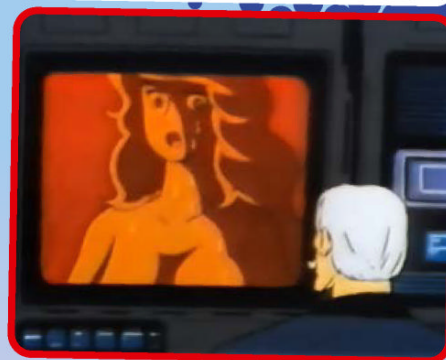
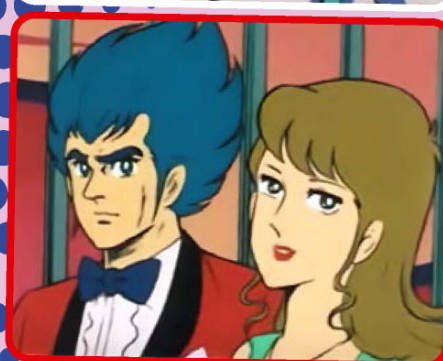
AMICI E AMORI
Sopra: Etsushi Toyokawa interpreta Occio, amico di infanzia di Kenji. Al centro Takako Tokiwa dà vita a Yukiji, amore segreto d'infanzia di Kenji e poi tutrice di Kanna, nipote di Kenji. Kanna è interpretata da Airi Taira (a destra).

Ma come è andato?

Le reazioni, sia come critica che come incassi, sono state più che soddisfacenti. Complessivamente la trilogia ha incassato quasi 12 miliardi di yen in Giappone (3.9 il primo, 3 circa il secondo e 4.34 il terzo) e il terzo capitolo è stato il settimo film di maggior incasso nel 2009. La critica, pur sottolineando la difficoltà del portare in scena un cast così ampio come quello del manga, e lamentandosi per alcuni tagli necessari a contenere la narrazione in solo tre film, ha nel complesso apprezzato il prodotto, definendolo un buon adattamento che non tradisce lo spirito originale del manga. Insomma, in mezzo a molti live action che deludono, *20th Century Boys* ha mirato alto, e ha fatto centro. Forse non del tutto, ma sicuramente quanto basta.

DA LUI È PARTITO TUTTO
Una bella immagine di Naoki Urasawa, autore di *20th Century Boys*, con al suo fianco alcuni degli infiniti personaggi da lui creati. La ragazza nella seconda fila dall'alto, col berretto da baseball a rovescio, è Kanna.

Le (sexy) assistenti di Haran Banjo

di **Fabrizio Ponciroli**

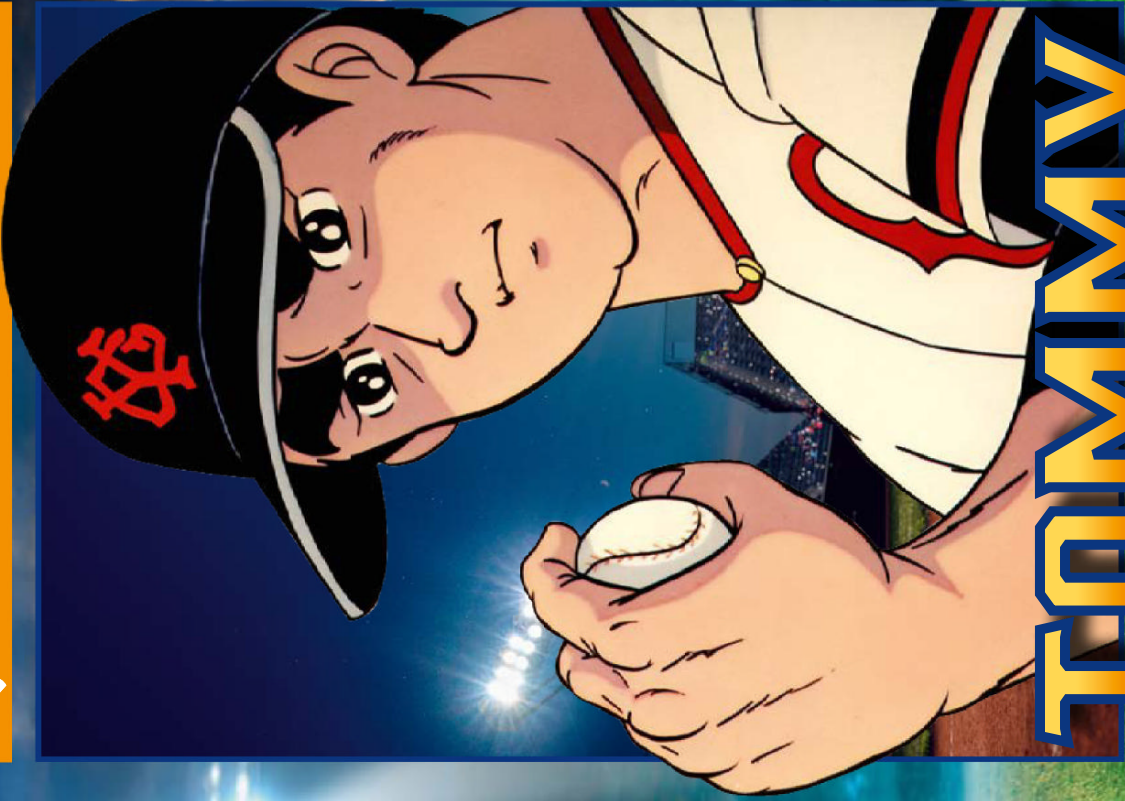
Favoloso il Daitarn III ma, ad essere sinceri, anche Beauty e Reika non passano di certo inosservate... Chissà quanti, guardando gli episodi dell'anime, hanno invidiato Haran Banjo. Oltre a essere il pilota del Daitarn III, è anche l'oggetto dell'amore delle sue due (sexy) assistenti.
Beauty, formosa e dai lunghi capelli dorati, è un po' svampita ma, quando c'è da combattere, non si tira certo indietro. Reika è un ex agente delle forze speciali di polizia, non è esuberante quanto la sua la "rivale" in amore ma è altrettanto affascinante, oltre che elegante e molto intelligente. Inoltre, è una super guerriera: non teme niente e nessuno.
Entrambe, in più occasioni, provocano Haran Banjo, cercando di costringerlo a fare una scelta tra loro due. Il nostro eroe, al di là di qualche momento d'imbarazzo, sembra fregarsene di entrambe. Il più delle volte le prende in giro, non lasciando trasparire mai una preferenza. Non concede neanche un pizzico di velato romanticismo.
Due momenti memorabili? Nella puntata 28, dal titolo "Gli insetti nemici", ci godiamo la conturbante bellezza di Beauty, costretta a spogliarsi per il surriscaldamento del Daitarn III. Reika, invece, nell'episodio 17 ("L'amore di Reika") è pronta a dare la sua vita per salvare l'amato Banjo. Per la cronaca, tra Reika e Banjo ci scappa anche un bacio (episodio 34). No, non è voluto ma accidentale. Avete capito, Banjo non si lascia mai andare o se lo fa, lo fa... dietro la quinte!

BEAUTY & REIKA FOREVER
Sopra: la surriscaldata Beauty dell'episodio 28 di *Daitarn III* fa quello che può per rinfrescarsi; sotto: Reika nell'episodio 17 rischia la vita per l'amato Haran Banjo. Noi le adoriamo entrambe, e tu che ci leggi: chi preferisci?

TOMMY LA STELLA DEI GIANTS

Genere: sportivo/drammatico
Titolo originale: Kyojin no Hoshi, Shin Kyojin no Hoshi, Shin Kyojin no Hoshi II
Anno di produzione: 1968/1971, 1977/1978, 1979
Produzione: Tokyo Movie Shinsha

Tratto dal manga originale di: Ikki Kajiwara (storia) e Noboru Kawasaki (disegni)
Character design: Shingo Araki
Regia di: Tadao Nagahama (prima serie), Tetsuo Imazawa (seconda e terza serie)
Episodi: 182 - 52 - 23

Il baseball è lo sport nazionale giapponese: questa serie lo celebra attraverso le imprese sul campo del combattivo Tommy. Alle vicende sportive non mancano di unirsi anche quelle sentimentali e umane, rendendo il cartone animato davvero piacevole e appassionante. Non a caso si tratta di uno dei più grandi successi della storia degli anime, capace di descrivere anche l'ascesa di un Paese dopo i drammi del secondo conflitto mondiale.

TOMMY LA STELLA DEI GIANTS

JAPAN MAGAZINE TV

TOMMY
LA STELLA DEI GIANTS

L'incantevole Creamy

Yu è una bambina come tante, finché un giorno non si imbatte in un misterioso folletto proveniente da una dimensione aliena, il quale le dona la capacità di trasformarsi nella bellissima Creamy Mami, una idol adolescente di grande successo. La magia dura un anno, a patto però che la nostra non sveli mai, neppure all'amato Toshio, il suo segreto.

Genere: commedia fantasy
Titolo originale: Maho no tenshi Creamy Mamy
Anno: 1983/84
Copyright: Studio Pierrot

Tratto dal fumetto di: Yuko Kitagawa e Kazunori Ito
Episodi: 52
Character design di: Akemi Takada
Regia di: Osamu Kobayashi

JAPAN MAGAZINE TV

L'incantevole Creamy

NADIA IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA

Nadia, una circense custode di un misterioso pendaglio, si imbatte nel giovane inventore Jean: è l'inizio di una grande avventura che porterà i due protagonisti ad affrontare mille imprevisti e diversi nemici, tutti a caccia della portentosa pietra azzurra indossata al collo dalla ragazza. Quest'ultima vorrebbe inoltre risalire alle proprie origini, e un lungo peregrinare via mare e su arcaiche isole svelerà a Nadia tutta l'incredibile verità.

Genere: fantascienza
Titolo originale: Fushigi no umi no Nadia
Anno: 1990/91
Copyright: NHK/SOGO VISION/TOHO

Episodi: 39
Character design di:
Yoshiyuki Sadamoto
Regia di: Hideaki Anno

NADIA IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA

JAPAN MAGAZINE TV

NADIA
IL MISTERO DELLA
PIETRA AZZURRA

SOLUZIONE GIOCHI

CRUCIOTAKU

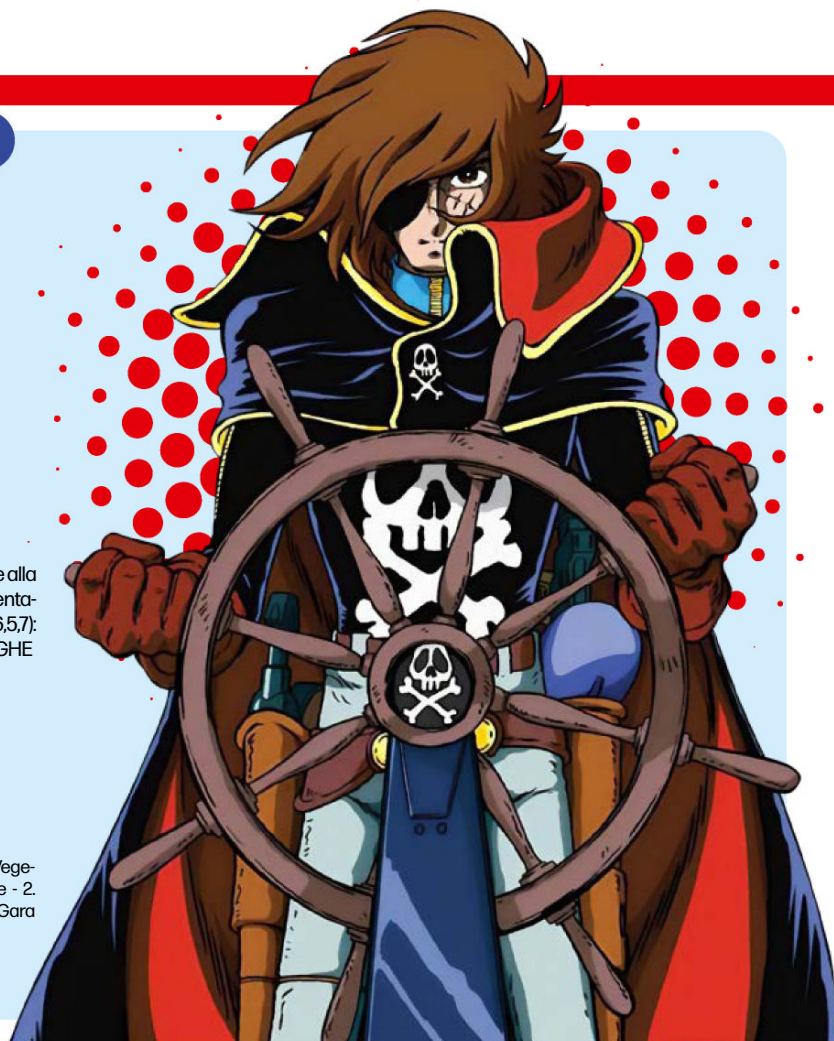
Ma sì: Capitan Harlock

CRUCIPUZZLE

R	D	R	E	R	A	I	L	G	E	V	R	O	S
I	S	O	A	T	I	R	E	F	S	A	R	T	P
C	R	C	L	O	N	O	R	T	E	G	A	I	O
A	C	A	A	C	G	L	I	R	A	A	V	N	S
T	I	A	T	G	E	A	N	A	L	T	I	A	A
T	A	D	N	S	N	V	S	B	O	T	T	V	T
I	O	A	E	D	O	O	D	I	U	A	I	O	O
N	T	T	M	I	I	T	Z	E	C	S	T	I	T
V	N	A	I	C	P	D	R	Z	S	I	E	G	A
I	O	Z	N	E	A	A	A	E	I	A	P	L	T
A	R	Z	A	N	I	I	R	T	L	M	M	O	S
T	F	I	Y	P	U	G	A	I	E	E	O	N	I
O	N	L	S	T	G	I	O	A	T	S	C	A	D
N	O	A	A	A	L	E	I	F	S	E	T	I	N
I	C	R	R	G	A	L	U	R	F	U	R	F	E
C	E	O	I	R	I	V	A	L	E	O	E	F	R
S	G	M	R	K	E	N	O	I	Z	I	N	U	P
A	E	E	H	V	T	E	I	R	E	S	E	R	P
F	T	D	P	R	O	V	E	N	I	E	N	Z	A

CHIAVE – La posizione alla quale ambisce a diventare la protagonista (6,5,7): REGINA DELLE STREGHE

DRAGONREBUS

Soluzioni: 1. Cell ULA, Vegeta LE = Cellula vegetale - 2. G aratro, P Polunga = Gara troppo lunga

Bimestrale - Prezzo di copertina 7,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult e PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Hanno collaborato: Alessandro Bottero, Miki Moz Capuano, Giorgio Messina, Maurizio Iorio, Giorgia Vecchini, Cosmo e Luke (Latte e Cartoni), James Hogg, Leone Locatelli, Alessandro Marinai, Fabrizio Ponciroli, Viola Zorzi
Impaginazione: Ivan Ricci
Impaginazione fotoromanzo: Andrea Climinti, Massimiliano D'Affronto (8x8 Srl)
Poster centrale e alette: Simona Diodovich

Sprea S.p.A.
Fondata nel 1993 da Mario Sprea
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Mario Sprea, Giulia Spreafico, Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/japanmagazine
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Clara Manuelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005 con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001

Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore esclusivo per l'Edicola (Italia): Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)
Distributore esclusivo per la Libreria: A.L.I. Srl - via Milano 73/75, 20010 Cornaredo (MI) Tel. 02 99762430-1-2 - www.alilibri.it - info@alilibri.it
Distributore esclusivo per la Fumetteria: Star Shop Distribuzione Srl - Via del Piombo 30, 06134 P.te Felcino (PG) Tel. 075 6919931/865 - www.starshop.it
Distributore esclusivo per l'Edicola (Estero): SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

JM® JAPAN MAGAZINE

I POSTER (E LE ALETTE)!

Tornano, immancabili, i mitici poster di JM (e le alette)! Solo per veri collezionisti!

La surreale opera di Rumiko Takahashi unisce comicità, combattimenti, avventura e un pizzico di romanticismo, prendendo in giro tutte le convenzioni!

RANMA ½
L'ESILARANTE BARAONDA DELL'ESPERIENZA UMANA

Il manga di Kentaro Miura prosegue ancora oggi, anche dopo la prematura scomparsa dell'autore. Com'è cambiato? È davvero "scaduto" negli anni?

BERSERK
LE TANTE ANIME DI UN CAPOLAVORO

Riservato, ma dotato di un grande talento: conosciamo da vicino un professionista poliedrico, quasi mutaforma, proprio come... Majin Bu!

INTERVISTA A RICCARDO ROVATTI
L'UOMO, DIETRO LA VOCE

Un capolavoro del genere shojo, che è anche una "capsula del tempo"... E dagli anni '90 a oggi ha conquistato ogni generazione di lettori.

VIDEO GIRL AI
SE UNA SERA ALL'IMPROVVISO UNA RAGAZZA DA UN VIDEOREGISTRATORE...

Okay, è vero, non è un "anime comic". Ma non chiamatelo "fotoromanzo", che se no Giuliano si inquieta! Volete sapere cos'è? Sfogliate, leggete e... ditecelo voi!

EPISODIO 7
UNA ROSA PER MARY

Dopo il lancio di «Nakayoshi», la Shueisha decide che non può lasciare il mercato degli shojo alla concorrenza. Nasce «Ribon», e inizia una rivalità che dura fino a oggi.

«RIBON»
L'ETERNO RIVALE DI «NAKAYOSHI»

ISBN: 979-12-5658-030-9
9 791256 580309
CODICE LIBRERIA/FUMETTERIA